IN ALLEGATO UN DVD ROM DEMO DA 8 GB E IL GIOCO COMPLETO

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

DISTRIBUTORE: M-DIS DISTRIBUZIONE SPA, VIA CAZZANIGA 19, 20132 MILANO - TARIFFA R.O.C. - POSTE ITALIANE SPA - SPED. ABB. POST. - D.L.353/2003 (CONV. IN L. 27/02/2004 N. 46) ART. 1, COMMA 1, DCB MILANO - IN CASO DI MANCATO RECAPITO INVIARE AL CMP DI ROSERIO PER LA RESTITUZIONE AL MITTENTE

PROLOGUE S.T.A.L.K.E.R. clear sky

IN ITALIANO

TOP GAMES!

GAMESVILLAGE.IT - Ottobre - n°186 - Edizione DVD - € 8,90

RECENSITO!

DEAD ISLAND

Scateniamo l'inferno nel paradiso degli zombi!

SPECIALE!

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3

Provato l'esplosivo multiplayer dell'atteso sparatutto di Infinity Ward!

INOLTRE...

11 giochi recensiti tra cui
FIFA 12
From Dust
Bastion
E.Y.E: Divine Cybermancy

SPECIALE!

ALIENS COLONIAL MARINES

Si avvicina la resa dei conti con gli alieni più spietati!



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°186 - MENS - ANNO XV-11 € 8,90

Decolliamo e nuclearizziamo, questa è la sola sicurezza. (caporale Hicks)

Completamente in **ITALIANO**

18
www.pegi.info

AFTER THE WAR







LA GUERRA È FINITA
COMINCIA LA VERA BATTAGLIA

IL GIOCO IN AZIONE "AFTER THE WAR FX"
YouTube™









I NEMICI PIANIFICANO I PROPRI ATTACCHI



COMPLETO ARSENALE A TUA DISPOSIZIONE



TUTTI I NEMICI E GLI INDIZI PER VINCERLI

NEL TUO NEGOZIO DI VIDEOGIOCHI PREFERITO A SOLI

19'95€

FX
FXINTERACTIVE.COM

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOMMARIO

Aliens Colonial Marines


Call of Duty: Modern Warfare 3 - pag. 44


FIFA 12 - pag. 74

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

RUBRICHE

HARDWARE

QUESTO MESE GMC PARLA DI

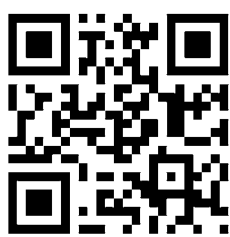
Le prove di questo mese


Limbo - pag. 88

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

TOP GAMES!

Acquistando una copia di Giochi per il Mio Computer TOP GAMES, oltre alla rivista di videogiochi per PC più venduta in Italia, sempre aggiornata e pronta a informarvi su tutte le novità del vostro hobby preferito, avrete anche un capolavoro tutto da gustare e a un prezzo eccezionale. I titoli più famosi, originali e rappresentativi di ogni genere videoludico vi accompagneranno, di mese in mese, dandovi modo di appagare la vostra sete di divertimento e di ampliare i vostri orizzonti, certi di giocare sempre il meglio. Allegato a questo numero, trovate *S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky*, il prequel di *Shadow of Chernobyl* che vi porta nuovamente a lottare per la sopravvivenza nella misteriosa Zona attorno alla centrale nucleare ucraina. Tra fazioni in lotta fra loro, fameliche creature mutanti e un gigantesco territorio da esplorare in libertà, preparatevi ad affrontare uno sparatutto in prima persona spettacolare da vedere e indimenticabile da giocare!



Per seguirci sul nostro Blog, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina 11).

La partita è cominciata



Per chi ama trascorrere il proprio tempo libero giocando su PC, la nuova stagione si è aperta alla grande con *Deus Ex: Human Revolution* e, in questo caso, chi ben comincia non è nemmeno a metà dell'opera.

Come ha confermato l'appuntamento estivo di Colonia, la fiera europea più importante dedicata ai videogiochi, ci attendono periodi frenetici, tanto che in molte occasioni ci siamo chiesti dove un appassionato potrà trovare il tempo per gustarsi questa scorpacciata spaziando a 360 gradi. Anche tenendo conto di qualche ritardo imprevisto, delle rinunce saranno inevitabili. Dal canto nostro, saremo sempre qui a offrirvi pagine ricche di recensioni e anteprime, così da rendere un po' più facile l'arduo compito.

Uno dei duelli più intensi vedrà opposti due contendenti di primo piano nel settore degli sparatutto in prima persona. Da una parte *Call of Duty: Modern Warfare 3* di Activision Blizzard e dall'altra *Battlefield 3* di Electronic Arts. Per scoprire di più su quanto ha in serbo per noi Infinity Ward in merito a uno degli aspetti più attesi del terzo *Modern Warfare*, quello multiplayer, siamo volati fino a Los Angeles e abbiamo toccato con mano, in anteprima, le novità che stregheranno i milioni di fan di questa saga.

Scrutando l'affollato orizzonte degli FPS, siamo rimasti colpiti anche da un'altra ambiziosa sfida: quella che Gearbox Software ha accettato con il suo *Aliens: Colonial Marines*. Da grandi fan della serie cinematografica, e del secondo capitolo in particolare, non potevamo esimerci dal mandare una nostra squadra di marine a indagare sulla sorte di quello che si annuncia come un vero seguito spirituale di "Aliens – Scontro finale". Le comunicazioni giunteci dal pianeta LV-426 sono state trascritte e vi attendono a pagina 38. Se siete facilmente impressionabili, è quasi sicuro che non guarderete più le uova con gli stessi occhi. Né potete sperare di rilassarvi troppo dedicandovi alla lettura delle recensioni, perché a fare gli onori di casa troverete nientemeno che *Dead Island*, con il suo paradiso vacanziero infestato da zombi che ha le carte in regola per tenervi incollati alla sedia per almeno trenta ore. Con tutt'altro spirito, ma sempre caratterizzato dalla tensione che permea i grandi derby, scende in campo anche *FIFA 12* e dà il calcio d'inizio alla sfida scudetto su PC. La risposta di *Pro Evolution Soccer 2012* arriverà sul prossimo numero di GMC.

Il calendario è ricco di appuntamenti: prepariamoci a correre, e a divertirci, dal primo all'ultimo minuto.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

QUESTO MESE, CON L'EDIZIONE DVD DI GMC IL GIOCO COMPLETO S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY

La POSTA in gioco



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

IL BLOG DI GMC

Per saperne di più sul nuovo Blog di GMC, correte a pagina 13 e all'indirizzo Internet: www.giochiperilmiocomputer.it



UN PC ARRETRATO
I videogiochi di qualità in esclusiva su console sono uno smacco per i PCisti puri e crudi.

***Avete** fatto il pieno di caldo, sole e gelati sotto l'ombrellone, e siete pronti per togliere la polvere dalle vostre tastiere? Per due fortunati lettori l'autunno inizia con una copia di **Warhammer 40,000: Space Marine**, gentile omaggio di Giochi per il Mio Computer agli autori dei Redattori per gioco e della Lettere del Mese pubblicati in queste pagine.*

UN PC ARRETRATO

Gentile redazione,
sono un vostro affezionato lettore dal lontano gennaio 2004 e conservo gelosamente tutti i numeri, a partire da quel mese, in uno scaffale che consulto spesso quando voglio leggere le recensioni di giochi vecchi che mi accingo a iniziare. Già, avete capito bene: giochi vecchi, risalenti a qualche anno fa.
A causa del mio non più giovane PC, non posso permettermi di giocare a nuovi titoli appena usciti per via delle loro esose richieste hardware. Questa è una croce che mi porto dietro da alcuni anni, ma sto cercando di risparmiare denaro per riuscire ad assemblare un nuovo computer da gioco. Gli ultimi capolavori del mercato videoludico li ho giocati su console e posso dire di essermi divertito, ma non ho mai raggiunto i livelli di godimento raggiunti sul PC. Adoro i generi che si giocano con visuale in terza persona, come gli action e alcuni GdR, e sono meno legato ai gestionali e agli sparatutto. Quindi, ultimamente, ho provato su Xbox 360 titoli come *Mass Effect*, *Dragon Age*, *Mafia II*, che mi sono sì piaciuti, ma che forse, giocati sulla comoda scrivania della camera davanti al buon vecchio PC, sarebbero stati più gratificanti. Infatti, nonostante io abbia giocato a svariati titoli per ogni console (che poi mi diverto a recensire assegnando voti alle varie caratteristiche

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

LOCAL AREA NETWORK

Il nostro amico Cozy ha approfittato del **Canale** "Mondo Computer" del **Forum** di **GamesVillage.it** per chiedere consigli in merito a "Un bel gioco da fare in LAN": Mi serve un bel gioco da fare in LAN insieme a un mio amico. Il genere del gioco importa relativamente, purché non sia la solita solfa alla *Call of Duty* trita e ritrita, e nemmeno un gestionale alla *SimCity*. Negli anni scorsi giocavamo molto agli RTS (*Stronghold*, *Empire Earth*), ma anche agli FPS. Insomma, cerco un bel gioco in LAN che ci possa appassionare. Una prima dritta arriva a firma shift2unleashed: *Aliens Vs Predator 2*. Giocare in due in cooperativa è un'esperienza da provare. Mentre un secondo consiglio è a cura di EdoScario90: *Unreal Tournament*, anche se è meglio giocarci in più persone.

LETTERA DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Ringraziamenti e novità

Questa lettera si aggiudica il gioco Warhammer 40,000: Space Marine!

Cara Nemesis, innanzitutto i complimenti per la rivista sono d'obbligo (anche se l'uscita di scena del Pagliantone mi ha spiazzato). Ti ho scritto semplicemente per ringraziarti del fatto che, nel lontano 2007 (più precisamente nel numero di febbraio), tu abbia pubblicato la lettera di Marco "golgoth", che parlava dei progetti su *Oblivion* presenti sul sito RPG Italia. Grazie a quella lettera ho conosciuto il fantastico sito di cui, recentemente, sono diventato moderatore e sto vivendo un'esperienza fantastica con gente splendida. Inoltre, volevo fare gli auguri sempre a RPG Italia perché il 14 agosto ha compiuto 5 anni (nel sito si può trovare anche una breve cronistoria). Dopo questi ringraziamenti e auguri, volevo parlarti di alcune novità.

È stato aperto il portale dedicato a *Skyrim*, Skyrim Italia, che puoi vedere all'indirizzo **http://skyrim.rpgitalia.net** per tutte le info sul nuovo capolavoro in sviluppo presso gli studi di Bethesda; sono stati tradotti dagli utenti Unforgotten e crazy 88 (cui va un enorme ringraziamento) due dei Mod più conosciuti per *Oblivion*: l'*Oscuro Oblivion Overhaul* e *Martigen's Monster Mod*, presenti nell'area download del sito. Ci sono anche alcune interviste esclusive, una a Björn Pankratz su *Risen 2*, una agli sviluppatori di una Total Conversion in sviluppo per *Oblivion*, *Andoran* e, infine, una agli sviluppatori di *Of Orcs and Men*. Detto questo, ti ringrazio per aver letto la mia e-mail e mi scuso se sono stato inopportuno: questa potrebbe sembrare pubblicità gratuita, ma per me è solo un modo di ringraziare pubblicamente sia voi, sia i miei "grandi capi" golgoth e Mesenzio, che mi hanno dato la possibilità di lavorare con loro.

Paolo "LOT"



Il quinto capitolo della saga di *The Elder Scrolls* è ormai in dirittura d'arrivo!

Non ringraziare me, Paolo. Piuttosto, siamo noi a ringraziare voi, a nome di tutti quei giocatori che hanno avuto modo di usufruire del vostro lavoro, frutto esclusivamente di passione e dedizione nei confronti del vostro (e nostro, ovviamente) passatempo preferito. Un abbraccio e in bocca al lupo con tutti i progetti futuri che scaturiranno dall'uscita di *Skyrim*.

> "Sto vivendo un'esperienza fantastica con gente splendida"
>
> da Ringraziamenti e novità – Paolo "LOT"

proprio come fate voi) i tre preferiti di tutta la mia carriera videoludica li ho giocati al PC: *KOTOR*, *Broken Sword III Il sonno del drago* e *Mafia*. Quindi mi schiero dalla parte di chi trova il PC la miglior piattaforma su cui videogiocare, però mi rammarico nel vedere che certi titoli memorabili non sono mai usciti per computer e sono disponibili solo per console! Sto parlando di svariati *Final Fantasy*, degli *Star Ocean* e, soprattutto, dello straordinario *Red Dead Redemption* di Rockstar Games, che ho giocato su Xbox 360 e mi ha appassionato come non mi succedeva dai tempi del primo *Mafia* (ne sono passati di anni, ero alle medie e adesso ho 20 anni). Cara Nemesis, non credi che certi titoli avrebbero giovato molto al mercato dei giochi PC, che sembra essere sempre più povero rispetto a quello delle console? Sono solo nuove tendenze o davvero la mancanza di certi titoli su PC ha fatto perdere credibilità alla nostra forma d'intrattenimento preferita (a trarne giovamento sono state le console)? Oppure, è la necessità di aggiornare costantemente il PC per gustare nuovi giochi che fa preferire le console alle nuove generazioni? Un saluto a tutti e continuate così.

Andre Grohl

Caro Andre fan dei Foo Fighters (tiro a indovinare dal nick). Tutto sommato, se ci pensi bene, nel tuo caso è anche un fatto positivo che certi giochi abbiano visto la luce su console. Senza un PC di discreta potenza, non avresti certo potuto goderti *Mafia II*. D'altro canto, trovo giusto che l'upgrade costante del proprio computer possa essere un'alternativa e non un obbligo per chi ha i videogiochi nel cuore, e che la presenza di console con giochi esclusivi sia anche un modo per gratificare, e per non far sentire escluso, chi non può permettersi spese con cadenza regolare e ha optato per

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

A VOLTE RITORNANO

Super Nik vuole continuare a parlare di "*The Witcher*": Ciao bella gente! Visto che il TU del gioco è ormai irrecuperabile per via di un problema con le riaperture di admin, sono stato autorizzato nientedimeno che da Lex ad aprire un nuovo topic per il gioco, ma non volendo aprire un vero e proprio TU, mi accontento di un topic dove postare man mano che proseguo. Dunque, partiamo: per ora sono al primo capitolo, sto svolgendo le varie missioni che mi vendono assegnate, ho già fatto la missione per Mikul e ho appena fatto quella per il contrabbandiere. Avrei delle domande: 1) ho messo doppiaggio inglese e sub ita, ma mi accorgo che molto spesso i sub non traducono per intero quello che viene detto; inoltre, il doppiaggio inglese non mi sembra nulla di trascendentale, quindi vi chiedo: con il doppiaggio ita avrei le frasi tradotte per intero? 2) gioco al massimo dei dettagli a 1440x900: non c'è qualche Mod per migliorare un po' la grafica? 3) vorrei sapere qualcosa riguardo l'equipaggiamento: ci sono cose da non vendere assolutamente? Ragazzi, il **Thread** rianimato da Super Nik merita la vostra attenzione!

IN BREVE

Ciao illuminata Nemesis, ti scrivo a proposito di un argomento di cui hai spesso parlato in queste tue pagine della posta: l'Humble Indie Bundle. Penserai che il mio intento sia discuterne e sottolineare quanto sia encomiabile... be', ti risparmio questa parte, perché sono sicuro che nessuno potrebbe mai affermare il contrario e ti invito a soffermarti su un dettaglio inedito. Ebbene, sul sito dell'iniziativa è presente un contatore che rende nota non solo la cifra raccolta, ma anche la media delle donazioni suddivisa per tipologia di utenti (Windows/Mac/Linux). Indovina chi sono quelli che ci fanno la figura dei tirchi con la media più bassa? I PCisti! Neanche 5 dollari a testa contro i quasi 8 dollari dei fan della mela morsicata. Posso dire che mi vergogno un po' di appartenere alla categoria?

Apollo

Ma mio caro Apollo, e i 12 euro di media degli utenti Linux dove li mettiamo? Sono forse meno PCisti di "noi" con la nostra brava licenza di Windows 7?

"Certi giochi memorabili non sono mai usciti per PC"

da Un PC arretrato – Andre Grohl

l'acquisto di un sistema "rigido" come una console.

DIRITTO DI ABBANDONO

Ciao Nemesis,
niente elogi sdolcinati, anche se li meriti tutti per l'intelligenza e la chiarezza delle tue risposte. Mi presento: mi chiamo Marco, e posso affermare senza dubbio di essere un "vecchio" e temprato giocatore, vista la mia età anagrafica (che non rivelerò). Per me non è consueto scrivere a una redazione, e normalmente scrivo poco anche nei forum, pur facendo parte dello staff di traduzione di un MMOG abbastanza noto e poco pubblicizzato qui in Italia (*WoT*), per il quale mi occupo anche di realizzare skin aggiuntive e personalizzate, postate nel forum ufficiale. Per quale motivo ti scrivo? Ebbene, per segnalare alla comunità dei lettori della vostra rivista un atteggiamento che, a mio avviso, è inaccettabile da parte di una delle maggiori case produttrici di videogiochi, la CCP Games. Esattamente, proprio quella di *EVE Online*. Penso che la maggior parte dei giocatori sia d'accordo nell'affermare che si tratta di un gran bel gioco, e per me non c'è alcun dubbio in merito. Ma resta divertente solo fino a quando non vi capiterà di scontrarvi con un bug e con i loro GM. O peggio, quando deciderete di cancellare il vostro account, cosa che mi sta accadendo. Dopo circa cinque



mesi di gioco, ero riuscito a costruire un personaggio che mi permetteva di eseguire missioni complesse senza troppe difficoltà. Nel corso di una missione, la nave si è bloccata nei pressi di un asteroide e non

La redazione risponde Giochi di ruolo e fantasia

Carissima Nemesis,
prima di tutto grazie mille a te e a tutta la redazione per il magnifico lavoro che ogni mese fate per portare in edicola questa meravigliosa rivista. Senza dilungarmi troppo, passo subito a esporre questa mia idea che potrebbe sembrare piuttosto "strana" ma, a ben guardare, in giro sul Web non sono l'unico a pensarla così. Ciò su cui si basa tutto sono i giochi di ruolo. Dal mio punto di vista, le componenti fondamentali di un GdR sono due: l'immedesimazione nel personaggio da parte dei partecipanti e la fantasia degli sviluppatori nel creare il gioco e, soprattutto, le ambientazioni fantastiche. Per quanto riguarda il primo punto, non si può muovere nessuna critica: ogni giocatore che ha provato almeno un gioco di ruolo capirà ciò che intendo. Ognuno di loro ha sicuramente pensato di essere, anche se solo per pochi attimi, il vero protagonista della vicenda, all'interno dello schermo, e non solo colui che comanda il proprio alter ego virtuale. Ciò su cui mi sento in dovere di muovere alcune critiche è il secondo punto: la fantasia. Tutti i GdR presentano ambientazioni fantastiche (anche *Fallout*, seppure ambientato sulla Terra) e, per essere create, queste ambientazioni devono, prima di tutto, essere pensate. Ma chi le pensa? Sicuramente non i giocatori, che si trovano in un mondo non immaginato da loro. Ed è questo il grande problema: non è che, in tal modo, i giocatori che trovano sugli scaffali dei negozi la "pappa pronta" (come si è soliti dire) perdono la propria fantasia? Ognuno di noi ha sicuramente pensato a mondi fantastici e ad avvenimenti che nella vita reale non potrebbero mai accadere. Ma questo trovare mondi immaginari già pronti, e non frutto della nostra fantasia, non rischia di atrofizzare il nostro cervello? Questa è la mia idea, anche se in realtà non è solo mia. Sperando di essere stato abbastanza chiaro nell'esporre il tutto, porgo cordiali saluti a te e a tutta la redazione.

Pluck

Caro Pluck,
non sono d'accordo con te. Anche quando leggi "Il vecchio e il mare" di Hemingway (o qualunque altro libro) ti viene data, in un certo senso, la pappa pronta. Leggendo ci immedesimiamo nella storia e nelle riflessioni di un'altra persona, che ha fatto il lavoro "mentale" per noi. Lo stesso discorso vale per i film, dove ci caliamo in una vicenda e in una sceneggiatura ideate da terzi. Leggere e vedere film uccide la nostra fantasia, impigrendola? Non penso proprio. Anzi, credo che lo sforzo d'astrazione che si compie per immedesimarsi la solletichi, la stimoli, e che il contatto con le idee di altre persone, siano scrittori o sceneggiatori, non può fare altro che arricchirla. Lo stesso discorso vale per i videogiochi, in particolare per i giochi di ruolo, che più di tutti gli altri fanno leva sulla nostra immaginazione. Leggendo la tua lettera, però, penso che la tua fantasia senta il bisogno di una vera valvola di sfogo e che, giustamente, la pappa pronta di cui sopra non le basti. Hai mai pensato di giocare di ruolo? Non mi riferisco necessariamente ai soliti "Dungeons & Dragons" e "Cyberpunk", che richiedono tempo, impegno e una compagnia di giocatori costante (e per questo un po' difficile da gestire). Ci sono giochi di ruolo moderni, indipendenti, che si imparano rapidamente e possono essere consumati con sessioni "one shot" in una serata. Non sono un esperto del settore, ma di recente mi sono molto divertito con "Polaris", un gioco molto particolare tradotto in italiano da una casa editrice indipendente, Janus Design. Sono sicuro che la tua fantasia ne sarebbe appagata.

Fabio Bortolotti

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

IL MENU SCOMPARSO

Nel **Canale** "Mondo computer" è di recente apparso il **Thread** "Strano problema con *Alone in the Dark 5*..." a cura di mondo96: Il problema, che consiste nel crash del gioco, si presenta solo ed esclusivamente quando vado nella sezione "schermo" del menu delle impostazioni. La cosa strana è che col mio precedente PC (nonostante le basse prestazioni ottenute, anche al minimo livello di dettaglio, a causa dell'hardware datato) la suddetta sezione del menu era accessibile. Ora, invece, con Windows 7 a 64 bit e hardware recente non lo è. Che faccio per risolvere il problema?
La soluzione definitiva arriva dalla tastiera di Azathoth: Devi mettere i colori del desktop a 16 bit. Capitava anche a me. Si risolve così.



■ DIRITTO DI ABBANDONO
Nell'esperienza del nostro lettore Gesar, è stato impossibile abbandonare del tutto il mondo di *EVE Online*, complice un'assistenza tecnica poco collaborativa.

c'è stato modo di farla spostare da quel punto, nemmeno annullando il comando eseguito per poi ripeterlo verso un'altra direzione. Risultato: dopo circa due minuti di sofferenza, nave T2 distrutta. Ho segnalato l'accaduto come bug e, dopo un paio di giorni, il servizio clienti mi ha avvisato che, a seguito delle loro verifiche, era stato appurato che non poteva trattarsi di un problema tecnico, ma che avrei comunque potuto aprire una "petition" per tentare di ottenere dai GM almeno la restituzione della nave e dei crediti persi nella missione. Cosa che, ovviamente, ho fatto. Anche il GM, con le stesse identiche parole (e ho avuto subito la sensazione che fossero precompilate) mi ha risposto che, non avendo riscontrato problemi sul server, non avrebbe potuto restituirmi la nave. Sebbene deluso dall'atteggiamento (in particolare dalla risposta stereotipata), ho continuato a giocare, ma qualcosa non mi tornava. Avevo due pensieri in testa. Il primo: i GM sono encomiabili, e non guardano in faccia a nessuno; accidenti, finalmente qualcuno in gamba. Il secondo: i GM non analizzano affatto le situazioni, se ne fregano del fatto che tu sei un cliente che paga fior di quattrini, hanno delle risposte precompilate e hanno ricevuto delle direttive, quindi non ti daranno mai ragione. Purtroppo, dopo qualche giorno, nel corso di una missione Cosmos abbastanza difficile, la situazione si è ripetuta, e in questo caso davvero senza nessun motivo plausibile, neanche l'asteroide. Ed ero quasi arrivato alla fine della missione, dopo ben quattro ore di impegno e di combattimenti. Se prima avevo avuto dei dubbi sul bug, ora non potevano essercene: una nave non può bloccarsi da sola e non rispondere ai comandi senza alcuna causa, e il mio PC non ha mai avuto alcun problema, né tantomeno poteva essere stato un difetto di connessione. Ho rinnovato la petition, ottenendo l'identica risposta stereotipata... *identica*. Anche se a rispondere era stato un altro GM. Pur dimenticando le cause che mi hanno condotto a essere maldisposto nei confronti dei GM, resta il fatto che dopo aver scritto al servizio clienti, protestando per il trattamento subito, e dopo averli avvisati

IN BREVE

O per caso stiamo gettando le basi per una discussione più elaborata sulle "politiche di acquisto" delle tre tipologie di utenza?

Cara Nemesis,
si fa tanto parlare di DRM sì, DRM no, ma posso dire in brevissimo la mia?
I giochi li compro originali, quindi la presenza o meno di una protezione non fa alcuna differenza. Quelli che trovano sempre una scusa per lamentarsi, evidentemente, temono solo di veder compromessi certi mezzucci per risparmiare qualche (dovutissimo) soldo!

R0b

È una questione scottante, ma il bello è che con il tuo potere d'acquisto sei libero di compiere la scelta che ritieni più corretta.
Ti invito, però, a fare caso a come ci siano diversi tipi di DRM, più o meno invasivi, più o meno limitanti e che quelle che tu definisci "scuse", in alcuni casi, sono dei malfunzionamenti veri e propri, che non è sempre possibile ignorare.

Carissima Nemesis,
grazie per aver dedicato uno spazio alle recensioni dei lettori, è un modo magnifico per sentirci anche noi un po' parte della vostra "famiglia" e del vostro splendido lavoro. Una cosa, però, mi sono chiesto leggendo le varie prove dei lettori: alcune sono proprio ben fatte e scritte senza il più piccolo errore o incertezza, c'è davvero tanta gente "là fuori" capace di scrivere talmente bene?

Kia

Colgo l'occasione per dire che le recensioni pubblicate vantano una buona base di partenza, ma quasi sempre vengono corrette e "limate" dalla sottoscritta. Spero che gli autori non se la prendano (e mi scuso se a volte ho manipolato troppo il testo), ma si tratta comunque di una procedura standard: anche le recensioni dei miei esimi colleghi, prima di essere pubblicate, vengono passate al vaglio dal nostro inflessibile Max!

dal Forum di GAMESVILLAGE.it

PROBLEMI MILITARI

NooBSaiboT ha un paio di questioni da risolvere con *MoH* e chiede soccorso nell'apposito **Thread** "*Medal Of Honor Tier 1*: Problemi in-game": Ho installato questo bel titolo e devo dire che l'ho trovato uno dei migliori FPS degli ultimi tempi. Solo che ci sono dei piccoli problemi: 1) nella missione in cui bisogna illuminare i pickup, i carri armati e gli RPG da una finestra, il puntamento non riusciva mai, ho sclerato non poco. 2) non riesco ad andare avanti nella missione in cui bisogna far fuoco di copertura su una postazione dotata di mitragliatore. Il fuoco di copertura funziona, il mitragliatore si concentra su di me, ma i miei compagni non avanzano mai e continuano a ripetere: "Serve più fuoco di copertura" e "Non posso segnalare il bersaglio da questa posizione, sono troppo distante". Come faccio ad andare avanti? Ecco un altro di quei Thread che merita l'attenzione degli esperti. Dai ragazzi, bando alla timidezza e fatevi sentire per dare una mano a NooBSaiboT.

dal Forum di GAMESVILLAGE.it

LA NUOVA GENERAZIONE

Un **Canale** secondario di "Mondo computer" nel quale succedono sempre cose divertenti è senza dubbio quello dedicato a "Hardware Problemi tecnici e consigli per gli acquisti". Proprio qui, il buon ^mess1ah chiede lumi per un "Notebook nuova generazione": Salve gente, è tanto che sono fuori dalla scena, quindi mi sono perso le ultime novità. Mi è stato detto che dovrebbe uscire una nuova generazione di PC portatili, probabilmente la serie successiva all'i7. Siccome sono intenzionato a comprare, tra un mesetto o due, un nuovo portatile, vorrei avere consigli e un po' di informazioni su questa nuova serie. Ho un budget di 8/900 euro.
Le informazioni di floop suonano interessanti: Sono già usciti i notebook con i nuovi Intel Sandy Bridge. Poi, devono ancora diffondersi gli AMD.

"Sono stato privato della possibilità di inviare petition"

da Diritto di abbandono – Gesar

GMC SU facebook

GMC è anche su Facebook! La pagina "fan" ufficiale è:

"Giochi per il Mio Computer - Pagina Ufficiale"

Vi aspettiamo numerosi, fateci sentire il vostro supporto!

che non avrei più continuato a giocare, provando a cancellare il personaggio (non senza prima aver regalato le navi e i vari oggetti che avevo accumulato in mesi di gioco ai miei compagni d'avventura), ho avuto una brutta sorpresa. Non si può in alcun modo cancellare il personaggio e soprattutto l'account e i dati personali (modalità di pagamento, estremi carta di credito, eccetera). Dopo circa un mese di petition ho compreso che non è possibile cancellare l'account e che posso solo evitare di ricevere comunicazioni riguardo il gioco. Ho letto attentamente l'EULA sottoscritta e la privacy policy di CCP Games, ho inviato una mail per indicare che rinunciavo al contratto sottoscritto e informato CCP games che, in base al D. Lgs. No. 196 30/06/2003 e in base alle normative europee sulla privacy, è mio diritto richiedere la cancellazione dei miei dati personali dai loro database, poiché non ne autorizzavo il trattamento, l'uso e l'archiviazione. Risultato: sono stato privato della possibilità di inviare petition, e risulto essere stato bannato dal servizio clienti (questa è l'indicazione contenuta nel messaggio automatico che ricevo). Sono trascorsi ormai quattro mesi, e non ho ancora ricevuto da CCP Games alcuna risposta. Ho solo potuto verificare che hanno modificato la data della privacy policy sul sito ufficiale al 5 agosto 2009. Ho contattato il Garante per la Privacy, che mi ha suggerito di inviare una raccomandata con ricevuta di ritorno, e mi ha garantito un supporto attivo, specificando che si riservano di intervenire solo se la situazione non si risolve. Perché ho deciso di scriverti? Prima di tutto per rendere noto ai miei compagni di avventure questa esperienza e le mie considerazioni. Sono sorpreso del fatto che mentre ogni imprenditore, piccolo, medio, grande, qui in Italia, ma ovunque nella Comunità Europea, è costretto a rispettare con zelo e cura le regole imposte dalle direttive sul rispetto della privacy, rischiando verbali salatissimi, una grande azienda come CCP games si sia comportata in questo modo. Non mi sarei mai aspettato, da un'azienda così importante, un atteggiamento simile nei confronti dei suoi utenti. Non comprendo come mai non sia possibile cancellare un account da un qualsiasi database e per quale motivo dovrei essere costretto a dimenticare che i miei dati personali (e intendo il numero della carta di credito o di qualsiasi altro sistema di pagamento) sono ancora presenti in Rete senza che io ne abbia autorizzato il loro uso. Insomma, ritengo di essere stato vittima di un grosso torto, e come me molti altri potrebbero subire la stessa sorte in futuro, ma non ne sono ancora consapevoli. Chissà se la vostra redazione avrà alcuna possibilità di capire perché mai CCP Games si è comportata così. Desidero solo cancellare il mio account, nient'altro. Si tratta innanzitutto di rispetto dell'utente e delle sue richieste, soprattutto se lecite. Ci sono due problemi di fondo collegati alla mia esperienza: non tutti i giocatori si rendono conto della situazione, e siccome sono presi dalle meccaniche del gioco, preferiscono ignorare eventi del genere, sperando che non accada loro una cosa simile. Di fatto, se tutti decidessero di protestare, l'atteggiamento delle aziende sarebbe ben diverso. Non parliamo, poi, della scaltrezza di numerose società che, piuttosto che avere a che fare con regolamenti come i nostri, preferiscono evitare spiacevoli inconvenienti collocando le proprie sedi e farm in paesi che non rientrano nelle competenze della Commissione Europea. La distanza tra il nostro Paese e quelle farm è, spesso, la causa di quei lag tanto odiati dai giocatori. Ma tanto chi se ne frega dell'utente? Un grosso abbraccio a te e a tutti gli amici della rivista.

Gesar

Caro Gesar,
confesso di non sapere che pesci prendere. Non mi è mai capitata una situazione simile, quindi ammetto la mia ignoranza in materia e mi limito a pubblicare la tua esperienza nella speranza che, come successo già altre volte in passato, qualcuno più esperto di me o con alle spalle una situazione simile possa dire la sua e aiutarti a risolvere il problema. La tua mail mi ha ricordato le infinite procedure per cancellarsi "definitivamente" (mai capito se funziona o no...) da Facebook. Anche in quel caso, è piuttosto bizzarro l'iter da compiere per eseguire un'azione che dovrebbe essere facile come un colpo di spugna.



dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

COMBATTIMENTO MORTIFERO

Il **Thread** di Vivisector "*Mortal Kombat* finalmente su PC" lascia trasparire sin dal titolo il fatto che al nostro amico il gioco piace parecchio. Il suo interesse spasmodico è condiviso anche dagli altri utenti del **Forum** di **GamesVillage.it**? Scopriamolo leggendo alcune reazioni, prima fra tutte quella di Mega Man: Mi auguro che abbiano una grafica rimasterizzata, con dei colori migliorati e il supporto per le risoluzioni dei monitor moderni. Per il resto, non devono toccare niente: i primi *Mortal Kombat* sono già perfetti così e 8 euro per tutti e tre è un buon prezzo. Arriva poi dicotomia, il quale si augura che: Non sia la solita operazione di speculazione per spillare soldi a gente nostalgica, senza giustificare in alcun modo questa nuova edizione: come i classici Sega su Steam. Mi auguro aggiungano qualche contenuto, come gli Achievement e un buon supporto online.

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

MONDO MAC

Diamo ora un'occhiata al **Canale** secondario "Software&Internet", nello specifico alla sezione "Mac", dove |Psyc0| ha aperto il **Thread** "Domanda su Bootcamp": A breve comprerò l'iMac e una delle prime cose che voglio fare è installarci Windows 7 tramite Bootcamp. Però, ho un dubbio tremendo: il magic mouse e la tastiera wireless sono compatibili? So che una volta installato Windows bisogna poi inserire il DVD di Apple per installare i driver, ma vorrei sapere se, durante il processo di installazione di Windows, potrò utilizzare il magic mouse o dovrò per forza comprarmi un mouse USB. Secondo Marco 2k7: Dovrebbe essere possibile fare tutto senza comprare nulla. Semmai, acquista un mouse da pochi euro per stare sicuro, ma credo che non ti servirà.

Redattori Per Gioco Crysis 2

Questa lettera si aggiudica il gioco Warhammer 40,000: Space Marine!

■ Epidemie aliene e una nuova nanotuta per il seguito dell'acclamato FPS di Crytek.

DOPO ben quattro anni dall'uscita del primo capitolo di questa acclamata saga FPS, Crytek, famosa casa produttrice videoludica, saluta l'arrivo del rivoluzionario *Crysis 2*. Questo nuovo FPS ha raggiunto gli scaffali il 25 marzo 2011, in versione PC, Xbox 360 e PlayStation 3.
Una volta superato il suggestivo e scenografico filmato introduttivo, ci troveremo faccia a faccia con un tutorial guidato, che ci permetterà di apprendere le funzionalità base della nostra nanotuta, un modello migliorato di quella presentata nel primo episodio. Se, in quest'ultimo, il menu circolare rendeva il cambio del potere alquanto ostico, nel seguito è consentito passare da un potere all'altro senza alcun problema.
L'uso di tali poteri è tuttavia collegato a una barra energetica: una volta che si sarà esaurita, rimarremo senza energia, vulnerabili al fuoco nemico. Ciascuna abilità è stata utile per sopravvivere nella devastata New York post-apocalittica.
L'intero gameplay si basa, infatti, sulla giusta combinazione di poteri e bocche da fuoco, in quanto contare solo sull'utilizzo della propria arma sarebbe impossibile. Le ambientazioni primarie saranno soprattutto scuri tunnel sotterranei e metropolitane abbandonate, ma non mancheranno sessioni sui tetti e sulla terraferma.
È stato introdotto il visore, un comodo zoom ottico installato nel casco che permette non solo di avere una visuale molto ampia, ma anche di evidenziare, con la pressione di un tasto, punti di interesse, casse di munizioni, armi. Come nel vecchio capitolo, l'interazione con gli oggetti a schermo è di qualità molto elevata in *Crysis 2*, oltre che ribaltare macchine e prendere possesso di veicoli, è possibile interagire con quasi qualsiasi oggetto presente sulla mappa di gioco: per esempio, lanciare casse, ribaltare bidoni, far detonare barili esplosivi per ottenere fragorose reazioni a catena. Da sottolineare anche l'ottima distruttibilità ambientale, che farà concorrenza a molti altri FPS. Un particolare riferimento va alle armi utilizzabili: l'armamentario di Alcatraz offre diversi tipi di approccio, con armi personalizzabili grazie a un comodo menu che permetterà di modificare a piacimento lo strumento d'offesa, dalla canna all'ottica. Una variante, questa, che contribuisce a valorizzare ancora di più la vasta scelta di armi presenti. In generale, il combattimento si presenta molto frenetico: una volta svelata la propria posizione, sarà ben poco il tempo a disposizione del protagonista per costruire un altro assalto.
Le schiere di nemici si dividono in due: da una parte la CELL, organizzazione umana governativa che ha il compito di mantenere l'ordine per le strade di New York, dall'altra insidiosi alieni che vogliono distruggere l'umanità.
In conclusione, *Crysis 2* è un titolo da giocare e gustarsi fino in fondo, accarezzando l'idea di ricominciarlo, magari cambiando le impostazioni del livello di difficoltà.

Giano 97

LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Ace Starspear
Abele
Aliwain
BreakedBad
CatioX
Devil85
eZio92
Fanfulla^^
Giorgio
HaKKer
Starbuck
Tauro

Giochi per il Mio Computer IL BLOG

Quante volte vi siete chiesti quali tumultuosi flussi di notizie, incombenze e interessi animino la redazione di GMC? Ebbene, da oggi la risposta a questi interrogativi esiste ed è a portata di clic. Seguiteci alla scoperta del Blog di GMC!

Il Blog di GMC

La vostra rivista di videogiochi per PC preferita vi porta ogni mese news, anteprime esclusive e recensioni scrupolose. Non vi basta? Volete vivere della vita di redazione giorno per giorno? Conoscere quali sono i titoli più attesi dai vostri beniamini? Sapere in anteprima che giochi sono finiti tra le loro grinfie? Scoprire in quale angolo del Globo sono stati spediti i vostri intrepidi reporter? Allora non avete scelta, dovete visitare il Blog di GMC, all'indirizzo **www.giochiperilmiocomputer.it**. Abbiamo deciso di aprire questa nuova finestra su Giochi per il Mio Computer a chi ci dimostra, mese dopo mese, il proprio affetto. Seguiteci attraverso le sezioni del Blog. Leggete, commentate, votate e condividete con noi la passione che ci fa scrivere, e vivere, di videogiochi.

Barra di navigazione

In questa barra sono presenti, a portata di mouse, i collegamenti diretti alla **pagina principale**, al **Feed RSS** per essere sempre aggiornati sul Blog, allo spazio per **inviare una mail alla redazione**, al **Forum di GamesVillage** (magari per partecipare a una discussione sull'ultimo Post), all'elenco dei **sondaggi** proposti e alla zona in cui **creare un proprio profilo utente**. C'è anche la possibilità di effettuare una **ricerca tra i contenuti del Blog**.

Hot News

Le notizie più importanti del momento. Tutto quello che bisogna sapere passa per le Hot News del Blog di GMC. Un clic e verrete portati dentro la notizia, su **GamesVillage.it**.

I Post

Il Blog di GMC è un po' come un taccuino di viaggio. Tra i suoi **Post** troverete le novità che ci hanno colpito, le impressioni su un gioco o su un fenomeno legato al nostro hobby preferito, ma anche contest e consigli. Cliccando sulle icone presenti nella barra rossa di separazione, potrete condividere il **Post** sui vostri account legati ai social network più diffusi. Registrandovi al Blog, sarete liberi di scrivere anche i vostri commenti in merito al **Post**. Non vediamo l'ora di leggere le vostre opinioni!

La redazione presenta

Ci sono **Post** che sarebbe un peccato perdersi. Si alternano in questa zona. Potete aspettare che passino nella finestra principale, oppure puntare con il mouse sui numeri che compaiono in basso a destra.

Login

Per commentare i **Post** e partecipare ai **Sondaggi** lanciati dalla redazione di GMC, è sufficiente creare un profilo (da qui o dalla **Barra di navigazione**) registrandosi con un nome utente e un indirizzo e-mail valido.

Blog Sections

Il Blog di GMC è comodamente consultabile per **Sezioni**, che racchiudono i **Post** suddivisi per argomento. In **Stiamo Aspettando** vi raccontiamo quali titoli non vediamo l'ora di giocare e perché, in **Voci dalla Rete** troverete le notizie che ci hanno maggiormente colpito, mentre in **Arrivati e Installati** vi diremo cosa è arrivato sulle scrivanie della redazione, pronto per essere testato a fondo. **GMC nel Mondo** racconta dei viaggi, futuri o in corso, che ci portano a svelare i segreti dei giochi in uscita, mentre **Hardware** solleticherà il vostro palato di appassionati di tecnologia videoludica. **Mathom**, infine, è un angolo a tema libero, in cui sono racchiusi anche sogni a occhi aperti e brevi momenti di follia.

Ultimo Sondaggio

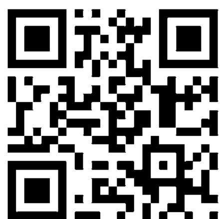
I **Sondaggi** lanciati dalla redazione vi chiedono di esprimere il vostro parere su argomenti che reputiamo importanti per la passione che ci unisce nel segno dei videogiochi su PC. Se volete partecipare al **Sondaggio** in corso, non dovete fare altro che registrarvi e votare.

Seguici su...

I social network su cui è presente GMC. Vi ricordiamo che la pagina "fan" ufficiale di Giochi per il Mio Computer su Facebook è: **Giochi per il Mio Computer – Pagina Ufficiale.**

GMC Sfogliabile

Una chicca per i lettori che ci seguono sul Blog. GMC vi offre un assaggio del **nuovo numero in edicola**, comodamente consultabile sfogliandone le pagine **in formato PDF**.



Subito sul Blog di GMC!

Per volare senza indugio sul nostro Blog, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina **11**).

WWW.GIOCHIPERILMIOCOMPUTER.IT

SCOOP prima occhiata

DUE CONTRO TUTTI

La campagna single player di *Inversion* narra le vicende di Davis Russel e Leo Delgado, due poliziotti di una pacifica cittadina statunitense che, da un giorno all'altro, si ritrova invasa dai Lutadore, misteriose creature dotate di dispositivi in grado di modificare la forza di gravità. La moglie di Russel viene uccisa e sua figlia rapita. Insieme al suo collega Delgado, il nostro eroe dovrà cercare la piccola e, già che c'è, salvare il mondo. Non prima di aver scoperto come usare al meglio le armi nemiche, si capisce!

INVERSION

A lezione di gravità, armati fino ai denti!

SVILUPPATORE Saber Interactive **GENERE** Sparatutto in terza persona
CASA Namco Bandai **INTERNET** http://inversion.com

INVERSION VI SOLLEVERÀ DI PESO DALLA SEDIA PERCHÉ:

- **Lo stile di gioco si presta a spunti originali e inediti.**
- **Il combattimento a zero G è ben concepito.**
- **Il motore fisico è impressionante.**
- **Le modalità multiplayer sfruttano bene la gravità.**

SCOOP

DATA DI USCITA PRIMAVERA 2012

NEGLI studi di San Pietroburgo di Saber Interactive abbiamo potuto provare, in anteprima assoluta, alcune delle modalità multiplayer di *Inversion*, il loro nuovo sparatutto in terza persona.

Il principale elemento di originalità del gioco sta nella possibilità di manipolare in diversi modi la gravità: ciò significa, per esempio, poter capovolgere un'intera mappa, facendo così cadere tutto quel che prima era appoggiato a terra, nemici compresi; oppure, poter sollevare e scagliare oggetti di ogni tipo, da semplici barili alle automobili; infine, combattere in zone prive di gravità, trovando riparo dietro enormi detriti e sparando liberamente in ogni direzione. Tutti questi elementi si combinano tra loro, dando vita a situazioni estremamente varie e originali, e sono inoltre supportati da un ottimo motore fisico in grado di rendere credibile e divertente il tutto, gestendo in tempo reale collisioni, cambi di gravità ed esplosioni.

Oltre alla campagna single player, di cui facciamo breve cenno in queste pagine, *Inversion* offre numerose modalità di gioco online, a partire dal sempreverde deathmatch, anche a squadre. Alcune mappe conterranno zone a zero G al cui interno ci si può spostare da un riparo

"SI POTRÀ CAPOVOLGERE UN'INTERA MAPPA"

all'altro, tuffandosi letteralmente nel vuoto: si rimane molto più esposti al fuoco nemico, ma si guadagna la libertà di sparare in tutte le direzioni. Abbiamo avuto modo di provare, poi, la modalità Hourglass (ossia, clessidra), nella quale il team che attacca deve prendere possesso del punto di controllo tenuto dai difensori. Quando questo accade, la gravità della mappa si inverte, così come i ruoli delle squadre. La modalità Assault si sviluppa in maniera analoga, con la differenza che i punti di controllo sono più di uno e, nel momento in cui la mappa si capovolge, occorre trovarsi all'interno di alcune aree sicure, pena la morte certa.

A chiudere la rassegna di quanto presentato a San Pietroburgo c'è una modalità cooperativa chiamata Survival, in cui un massimo di quattro giocatori affronta orde di nemici sempre più agguerrite e numerose, con boss di fine livello tra una mappa e l'altra. Più che l'originalità dell'idea in sé, ispirata ai vari *Halo* e *Gears of War*, ci ha fatto un'ottima impressione la risposta dell'Intelligenza Artificiale dei nemici, che non solo si adeguano dinamicamente al numero di giocatori presenti e alle loro skill, ma cambiano strategia a seconda di come si comportano gli umani, nascondendosi al fuoco dei cecchini e cercando lo scontro diretto con chi si avventa su di loro a pistole spianate.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER



Come ormai di moda ultimamente, anche in *Inversion* si possono portare due sole armi alla volta.



Visto in azione, il motore che gestisce fisica e gravità è davvero impressionante.



La campagna single player dovrebbe durare una decina di ore, giorno più giorno meno.



La I.A. dei nemici è programmata anche per reagire in maniera coerente alla peculiare "dinamicità" dei livelli.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Saber Interactive

Provenienza: New York

Inizio carriera: 1999

Storia: La software house ha il quartier generale nel New Jersey e lo studio di sviluppo a San Pietroburgo, città natale di uno dei suoi fondatori. Tutta la tecnologia che utilizza è sviluppata internamente.

Li conosciamo per: Il loro primo titolo è stato il mediocre FPS *Will Rock* (2003); è andata decisamente meglio con *TimeShift* (2007), che dava al giocatore la possibilità di manipolare il tempo rallentandolo, bloccandolo o riavvolgendolo. Cambia la variabile, ma non l'equazione!

ATTENDERE PREGO!

La versione console di *Inversion* uscirà il 10 febbraio, quella PC seguirà qualche settimana più tardi.

SCOOP
prima occhiata

PROGETTI PER IL FUTURO

Incontrato a Colonia per una chiacchierata sul suo nuovo lavoro, all'inevitabile domanda sui progetti per il futuro Max Schaefer, amministratore delegato di Runic Games, si è sbizzarrito in una serie di congetture, una più accattivante dell'altra: un MMO ambientato nel medesimo universo di *Torchlight II*, di cui si vocifera da tempo; la versione per Xbox 360 come per il predecessore, una per iPad (l'ipotesi che ci stuzzica maggiormente, dobbiamo ammetterlo), oppure qualcosa di completamente diverso.

Visto alla Gamescom 2011

TORCHLIGHT II

Uno dei più divertenti GdR d'azione del 2009 torna con un ricco bottino di novità, a cominciare dal co-op.

SVILUPPATORE Runic Games **GENERE** GdR d'azione
CASA Runic Games **INTERNET** www.torchlight2game.com

TORCHLIGHT II VI FARÀ PASSARE L'ANSIA DA *DIABLO III* PERCHÉ:

- **Le migliorie rispetto al predecessore sono numerose e di rilievo.**
- **Ci sarà finalmente il co-op online!**
- **La trama sarà più complessa e articolata.**
- **Verrà venduto a un prezzo aggressivo, come il primo *Torchlight*.**

DATA DI USCITA AUTUNNO 2011

AL **grido di "non basta mai", il seguito di *Torchlight* (gioco allegato a GMC lo scorso mese) riproporrà gran parte degli elementi che hanno contribuito al suo successo, migliorandoli e ampliandoli in ogni modo possibile e immaginabile.**

I dungeon da esplorare, con i loro mostri, il bottino da raccogliere e i punti esperienza, saranno ancora generati in maniera casuale, rendendo ogni partita diversa dalle precedenti, ma questa volta solo metà sarà sotto terra: il resto del gioco, finalmente, potrà essere affrontato all'aperto. Saranno ben tre, e non più una sola, le città che fungeranno da "hub" per la compravendita di mercanzia e l'assegnazione delle missioni. *Torchlight II* proporrà quattro classi, una in più del predecessore: l'Engineer, che combatte in corpo a corpo e le cui abilità sfruttano un sistema di risorse alternativo; l'Outlander, nomade che predilige le armi a lungo raggio e la "magia inferiore"; il Berserker, caratterizzato da attacchi rapidi e poteri ispirati agli animali; l'Embermage, esperto di "magia ardente". Per chi se lo stesse chiedendo, le tre classi del primo *Torchlight* saranno presenti solo come Personaggi Non Giocanti.
La principale novità, sicuramente la più attesa dagli appassionati del genere,

"LA NOVITÀ PIÙ ATTESA È IL DEBUTTO DELLA MODALITÀ COOPERATIVA ONLINE"

riguarda il debutto del multiplayer: al momento, Runic si è limitata a confermare la modalità cooperativa online, sia su Internet sia in rete locale. Non è ancora stato deciso il numero massimo di giocatori, ma tutto fa pensare che saranno quattro. La difficoltà (e non il numero di mostri) aumenterà in funzione del numero di persone collegate, così come i punti esperienza a disposizione, che verranno equamente ripartiti tra tutti quanti. La gestione del "loot", ossia del bottino, è molto intelligente: onde evitare l'assalto alla diligenza quando si apre un forziere, con gente che litiga per accaparrarsi l'ultima monetina rimasta, ogni partecipante vedrà solo il proprio bottino; in compenso, sarà possibile effettuare scambi di denaro e oggetti con gli altri personaggi.

Come nel caso del predecessore, anche per *Torchlight II* verrà distribuito un editor che permetterà ai modder di intervenire su ogni aspetto del gioco, dalle statistiche dei singoli oggetti alla creazione di nuove quest e missioni: un ulteriore elemento in grado di prolungare a dismisura la vita di un titolo che, così com'è, promette di tenere inchiodati al monitor per parecchio tempo.



Dopo averlo finito, chi rigiocherà *Torchlight II* dall'inizio potrà contare su bottini ancora più ricchi.



In *Torchlight II* tornano i pet, la pesca e persino la possibilità di andarsene in pensione!



Il massimo livello raggiungibile nel gioco sarà il centesimo.



Tra le novità "minori" segnaliamo i cicli giorno/notte, gli effetti meteorologici e una nuova interfaccia utente.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Runic Games

Provenienza: Seattle

Inizio carriera: 2008

Storia: La software house è stata creata da Travis Baldree, Max Schaefer ed Erich Schaefer, già co-fondatori di Blizzard North, insieme a Peter Hu e al team di Flagship Studios che ha lavorato a *Mythos*.

Li conosciamo per: Il primo *Torchlight*, un GdR d'azione estremamente divertente, con uno stile grafico molto riuscito e soprattutto una giocabilità coinvolgente e gratificante, fatto di mostri da abbattere e bottino da raccattare a più non posso.

ATTENDERE PREGO!
Torchlight II uscirà prima di Natale.

SCOOP
prima occhiata

DIMMI CON CHI COMBATTI...
Alla Gamescom di Colonia sono state presentate le tre razze degli Esuli, una delle due fazioni di *Wildstar*: ci sono i Granok, mercenari galattici tutti muscoli e con una gran voglia di menare le mani; gli Aurin, che per primi hanno subito l'invasione aliena e che possiedono poteri magici e grande scaltrezza; gli umani, i primi che hanno osato ribellarsi contro i Dominion (l'altra fazione presente nel gioco), che non dispongono di abilità soprannaturali ma hanno dalla loro una discreta forza fisica e, soprattutto, coraggio e determinazione.

Visto alla Gamescom 2011

WILDSTAR

Un outsider che si propone di sfidare nientemeno che *World of Warcraft*? Quando si dice essere ambiziosi!

- **SVILUPPATORE** Carbine
- **GENERE** MMORPG
- **CASA** NCsoft
- **INTERNET** www.wildstar-online.com

WILDSTAR VI STRAPPERÀ DA AZEROTH E DALLA VOSTRA VITA SOCIALE PERCHÉ:
- Lo stile di gioco stratificato promette molta libertà di scelta.
- L'ambientazione fantascientifica è insolita, in questo genere di prodotti.
- Lo stile grafico è curato e divertente senza essere infantile.
- La trama è meno banale del solito e potrebbe riservare qualche sorpresa.

DATA DI USCITA 2012

Il pianeta Nexus è la culla della razza degli Eldan, quella tecnologicamente più avanzata di tutta la galassia. Peccato che sia sparita nel nulla, lasciando solo reliquie del suo passato: artefatti, pergamene e città in rovina.

Su questo sperduto – e apparentemente disabitato – ammasso di roccia atterrano alcuni esploratori spaziali in cerca di un mondo da esplorare e colonizzare, ignari del fatto che presto, molto presto, dovranno vedersela con ciò che ha causato la scomparsa dei precedenti abitanti di Nexus.

La premessa di *Wildstar*, titolo di debutto della software house Carbine Studios, riprende alcuni dei cliché della fantascienza classica e li trasporta nell'universo dei MMORPG: una scelta che non possiamo non apprezzare, visto il dominio quasi incontrastato del fantasy in questo affollato genere. Fortunatamente, l'ambientazione non è l'unico elemento d'interesse: gli sviluppatori stanno infatti cercando di dar vita a uno stile di gioco il più possibile diversificato, che possa assecondare i gusti e le scelte degli utenti, lasciandoli liberi di seguire le proprie inclinazioni e il percorso che maggiormente li aggrada. Oltre alla scelta della classe e della razza, infatti, *Wildstar*

"GLI SVILUPPATORI VOGLIONO UNA GIOCABILITÀ IL PIÙ POSSIBILE DIVERSIFICATA"

prevede diversi "cammini", o "path", che determinano le quest secondarie e quelle generate casualmente, le ricompense ottenute, la tipologia dei mostri incontrati e persino alcune sfide specifiche in cui ci si può imbattere nel corso di una missione. I cammini consentiti sono quattro: l'Esploratore, per appassionati scopritori di zone segrete; il Conquistatore, per chi ama menare le mani e distruggere tutto quel che gli capita a tiro; il Collezionista, per chi adora raccogliere informazioni nuove, studiare i misteri del pianeta Nexus e degli Eldan che lo abitavano; il Colono, per chi preferisce occuparsi della costruzione di luoghi in cui gli altri partecipanti possano radunarsi e socializzare.

La giocabilità di *Wildstar*, insomma, si compone di quelli che gli stessi sviluppatori definiscono "strati", livelli diversi d'interazione con il mondo circostante e con gli altri giocatori, da affrontare più o meno liberamente. In questo modo, quindi, ciascuno è libero di concentrarsi su un particolare aspetto, di coltivare alcune abilità piuttosto che altre, di seguire il proprio cammino, oppure di fare tutte queste cose contemporaneamente, optando per un ritmo di gioco, una complessità e un grado di sfida ancora maggiori. GIOCHI COMPUTER


Lo stile grafico di *Wildstar* è immediatamente riconoscibile: colori vivaci e personaggi dalle proporzioni esagerate.


La scelta del proprio cammino viene compiuta all'inizio della partita, e non sarà più modificabile.


Il modello di business di *Wildstar* non è ancora stato stabilito.


Boss come questi saranno all'ordine del giorno, su Nexus. Ma non doveva essere un pianeta disabitato?

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Carbine Studios
- **Provenienza:** Aliso Viejo, California
- **Inizio carriera:** 2005
- **Storia:** Questo è il loro titolo di debutto! Carbine Studios è stata fondata come divisione interna di NCsoft da una decina di ex sviluppatori di Blizzard Entertainment, che in precedenza avevano lavorato al "nocciolo" di *World of Warcraft*.
- **Li conosciamo per:** Prima di *Wildstar*, Carbine ha collaborato allo sviluppo di praticamente tutti i MMORPG più importanti usciti fino a oggi: il già citato *World of Warcraft*, i due *EverQuest*, *Guild Wars*, *AION*, e chi più ne ha più ne metta. Come dicono loro stessi: "Se avete sentito parlare di un particolare MMO, ci sono buone probabilità che ci abbiamo lavorato".

ATTENDERE PREGO!

Wildstar era giocabile in fiera a Colonia, ma la versione finale è ancora lontana.

quando il gioco si fa duro



ABBONATI CON UN CLIC!
Per abbonarti online, apri il lettore QR code del tuo smartphone e inquadra questo codice. Per scoprire come fare, vai a pagina 11



SOLO 72,00 €

ricevi 12 numeri più 12 GIOCHI COMPLETI e 12 DVD DEMO se rinnovi con carta di credito via Web

SUPER OFFERTA DIGITALE
VALIDA SOLO CON PAGAMENTO CARTA DI CREDITO ONLINE

1 anno di **Giochi per il Mio Computer** direttamente sul tuo computer, clicca: **www.sprea.it/digital** a soli

€ 14,90

Promozione valida fino al 30 novembre 2011

PUOI RINNOVARE ANCHE SE IL TUO ABBONAMENTO NON È ANCORA SCADUTO

Se sei già abbonato e rinnovi con carta di credito via Web

Se rinnovi l'abbonamento a **Giochi per il Mio Computer** con **carta di credito** il **risparmio** è **maggiore** rispetto a un altro tipo di rinnovo: **12 numeri** a soli

€ 72,00

Risparmio totale
Euro 34,80 pari al 32.58%
Risparmi quasi 4 numeri + altri 8 euro + 1 euro di bollettino rispetto a un nuovo abbonato
Prezzo a copia Euro 6

Prezzo a copia Euro 6,00

Se sei già abbonato e rinnovi

Se **rinnovi** l'abbonamento a **Giochi per il Mio Computer risparmi di più** rispetto a un nuovo abbonato

€ 76,00

Risparmio totale Euro 30,80
pari al 28.84%
Risparmi più di 3 numeri + 4 euro rispetto a un nuovo abbonato
Prezzo a copia Euro 6,33

Prezzo a copia Euro 6,33

Le regole del gioco

Abbonati a **Giochi per il Mio Computer!** **12 numeri** a soli

€ 80,00

Risparmio totale
Euro 26,80 pari al 25.09%.
Risparmi più di 3 numeri
Prezzo a copia Euro 6,67

Prezzo a copia Euro 6,67

Offerta valida fino al 29 ottobre 2011

i duri iniziano ad abbonarsi

Sei pronto? Ti servono massima concentrazione, sangue freddo e grande abilità. In un anno, ti aspettano 12 imperdibili **GIOCHI COMPLETI** e 12 **DVD** con un numero incredibile di **DEMO.**
Ogni mese, **GMC** verrà consegnato puntualmente a casa tua in una **confezione a prova di urto.** Non puoi rischiare di lasciarti sfuggire neanche un numero di **Giochi per il Mio Computer** e nemmeno rinunciare a uno sconto davvero eccezionale.
Il gioco si è fatto veramente duro: è arrivato il momento di abbonarsi!

i vantaggi

- **Abbonandoti oggi stesso a Giochi Per Il Mio Computer, potrai cominciare a ricevere direttamente a casa tua la rivista già dal prossimo numero. Se le poste dovessero smarrire una copia, basta che tu ci scriva una e-mail e ti prolunghiamo l'abbonamento!**
- **Protezione speciale anti-ammaccatura per la confezione del DVD!**
- **Sconto del 32.58% praticamente PIÙ DI 3 NUMERI GRATIS, per i rinnovi!**

i rischi

- **Nessuno! Soddisfatto o rimborsato in qualsiasi momento!**

WWW.GIOCHIPERILMIOCOMPUTER.IT/ABBONAMENTI

Sottoscrivendo l'abbonamento ricevi a casa il tuo mensile preferito e puoi gestirlo come vuoi tu dal WEB

AVRAI UNA CABINA DI COMANDO PERSONALE

ECCO TUTTO QUELLO CHE POTRAI FARE:

- ✓ **spostarlo** quando cambi indirizzo, anche solo per un mese
- ✓ **interrompere la spedizione** durante le vacanze
- ✓ **controllare** quando te lo abbiamo spedito
- ✓ **verificare** se sta per scadere
- ✓ **rinnovarlo da solo** risparmiando tempo, denaro e fastidi

PER OGNI INFORMAZIONE ULTERIORE RIVOLGERSI AD ABBONAMENTI@GIOCHIPERILMIOCOMPUTER.IT
AL FAX N° 02/700537672 O AL NUMERO TELEFONICO 02/87158225

SONO ACCETTATE TUTTE LE CARTE DEL CIRCUITO


















Nonostante i soliti pessimisti dicano che il gioco su computer ha i giorni contati, noi siamo ancora qui a divertirci, godendoci il meglio di entrambi i mondi. Da un lato abbiamo titoli di alto profilo, come *Mass Effect 3* e *Max Payne 3*, e dall'altro una fiorente scena di sviluppatori indipendenti, che trova nei PC una piattaforma di distribuzione ideale. Anche questo mese, dunque, le novità non mancano!

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

A cura di Fabio Bortolotti

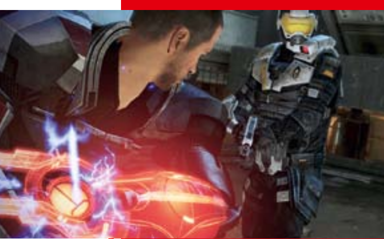
GdR/Sparatutto

MASS EFFECT 3

L'ultima avventura di Shepard è sempre più vicina.

ATTENZIONE SPOILER!

GALLERY









La componente d'azione di *Mass Effect 3* è molto più intensa rispetto allo scorso episodio.

L'uscita di *Mass Effect 3*, terzo capitolo della grande trilogia fantascientifica di BioWare, è ormai all'orizzonte e, salvo colpi di scena, potremo assumere nuovamente il comando della Normandy nel marzo del 2012.

Il nostro caro Shepard, dunque, si sta mostrando in spezzoni di gioco sempre più sostanziosi. Rispetto all'ultima volta che l'abbiamo visto, la componente sparatutto sembra ulteriormente migliorata, sia per l'interfaccia, sia per la rapidità dell'azione. Seguendo la strada intrapresa dal secondo episodio, dunque, *Mass Effect 3* punta su un miglioramento a tutto tondo del sistema di combattimento, sia per le possibilità di Shepard (che ha un nuovo attacco in corpo a corpo e una mobilità migliorata), sia per l'Intelligenza Artificiale nemica, che stando a BioWare renderà il livello di difficoltà normale di *Mass Effect 3* paragonabile a quello difficile di *Mass Effect 2*. Tutto ciò, per fortuna, non elimina la componente GdR, che rimane nella gestione dei compagni e delle abilità, attivabili in qualunque momento fermando il tempo.

Oltre a questo, naturalmente, avremo dialoghi, scelte e colpi di scena, con una grande avventura che chiuderà un arco narrativo e segnerà la fine della storia di Shepard.

Questa è la nuova versione femminile predefinita di Shepard, detta anche "FemShep".



"Dopo questa trilogia potremmo vederne un'altra, con un altro protagonista"

Affronterà la battaglia finale, per la quale si sta preparando sin dalla sua ammissione negli Spettri, sapendo che si tratta di un'impresa disperata, quasi suicida, ma necessaria a salvare la galassia. Come sempre, ci saranno vari finali diversi, incluso uno in cui Shepard perde la vita insieme a tutta la sua squadra, ma in ogni caso il nostro eroe è destinato alla pensione. Lo ha confermato lo stesso Ray Muzyka, fondatore di BioWare, lasciando intendere che la serie non è certo conclusa, e che dopo questa trilogia potremmo vederne un'altra, con un altro protagonista.
È stata mostrata anche la nuova versione femminile predefinita di Shepard, scelta in seguito a un sondaggio con i fan della serie, i quali, a quanto pare, preferiscono le fanciulle con i capelli rossi.

GIOCHI COMPUTER

Internet: masseffect.bioware.com
Data di uscita: marzo 2012

Azione

MAX PAYNE 3

Rockstar ci mostra un Max Payne con una folta chioma.

Max Payne 3 è uno di quei titoli che si fanno aspettare, caratterizzati da uno sviluppo laborioso e da tante modifiche allo stile del gioco e del design.

In attesa della data d'uscita, fissata per marzo 2012, ci godiamo quindi queste due nuove immagini, una delle quali ritrae un Max Payne decisamente più simile al look che aveva nel secondo episodio. Ricordiamo, infatti, che finora le immagini di *Max Payne 3* ci avevano mostrato un eroe calvo, consumato dai vizi, ben lontano dal raffinato





detective noir che tutti conosciamo. Possiamo aspettarci delle sequenze a base di flashback su un passato in cui il nostro beniamino non aveva ancora toccato il fondo?

L'altra novità riguarda una modalità multiplayer, annunciata da Rockstar insieme alla data d'uscita, che proporrà un sistema di ricompense e livelli, con tanto di clan e personalizzazioni.

Data di uscita: marzo 2012
Internet: www.rockstargames.com/maxpayne3/

GdR

LEGEND OF GRIMROCK

Un genere antico risorge grazie alla follia svedese.

Se siete giocatori di vecchia data ci sono buone probabilità che abbiate mosso i vostri primi passi da avventurieri negli oscuri dungeon di capolavori come _The Eye of the Beholder_ e _Dungeon Master_.

Appartenevano a un genere definito "dungeon crawler", nel quale ci si muoveva casella dopo casella, simulando l'esperienza di una partita a un GdR cartaceo. Erano difficili, brutali e poco intuitivi, ma avevano uno spessore incredibile, che ancora oggi rimane un caro ricordo per molti appassionati. Ora, un gruppo di sviluppatori svedesi, Almost Human, ha avuto l'idea di resuscitare i dungeon crawler con *Legend of Grimrock*, che riproporrà lo stesso tipo di inquadratura, con tanto di movimento a caselle, ma con



una grafica moderna e degli accorgimenti di game design al passo con i tempi. Pur essendo piccolo e appena nato, lo studio non è composto da novellini. I suoi quattro membri hanno lavorato su *Max Payne 2* e *Alan Wake* (ex Remedy, quindi) e sul noto benchmark 3DMark – dunque, ipotizziamo, vengono dalla stessa Future Crew che tanti anni fa diede vita a Remedy e a FutureMark.

Data di uscita: fine 2011
Internet: www.grimrock.net

USCIRÀ QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● (verde) è abbastanza probabile ● (arancione) Ma ne siamo proprio certi? ● (rosso) Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Aliens: Colonial Marines	Sega	2012	● (verde)
Assassin's Creed Revelations	Ubisoft	Novembre	● (verde)
Batman: Arkham City	Warner Interactive	21 Ottobre	● (verde)
Battlefield 3	EA	28 Ottobre	● (verde)
BioShock Infinite	2K Games	2012	● (arancione)
Borderlands 2	2K Games	2012	● (arancione)
Brothers in Arms Furious 4	Ubisoft	2012	● (arancione)
Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision Blizzard	Novembre	● (verde)
Darksiders 2	THQ	2012	● (arancione)
Diablo III	Activision Blizzard	2012	● (arancione)
Dishonored	Bethesda	2012	● (arancione)
Far Cry 3	Ubisoft	2012	● (arancione)
Ghost Recon Online	Ubisoft	Estate	● (arancione)
Guild Wars 2	NCsoft	2012	● (verde)
Half-Life 2: Episode 3	Valve	2011	● (arancione)
Hard Reset	N.D.	Autunno 2011	● (arancione)
Hitman Absolution	Square Enix	2012	● (arancione)
Il Signore degli Anelli: La Guerra del Nord	Warner	4 Novembre	● (verde)
Inversion	Namco Bandai	Primavera 2012	● (arancione)
Kingdoms of Amalur: Reckoning	EA	2012	● (arancione)
L.A. Noire	Rockstar	Autunno 2011	● (verde)
Mass Effect 3	EA	Marzo 2012	● (arancione)
Max Payne 3	Take Two	Marzo 2012	● (arancione)
Metro: Last Light	THQ	2012	● (arancione)
Might & Magic: Heroes VI	Ubisoft	Ottobre	● (verde)
Need for Speed: The Run	EA	Novembre	● (verde)
Prey 2	Bethesda	Aprile 2012	● (arancione)
Prototype 2	Activision Blizzard	2012	● (arancione)
Ridge Racer Unbounded	Namco Bandai	2012	● (arancione)
Resident Evil Operation Raccoon City	Capcom	Inverno	● (arancione)
Risen 2: Dark Waters	Deep Silver	2012	● (verde)
Serious Sam 3: BFE	Croteam	Autunno	● (arancione)
Star Wars The Old Republic	EA	Fine 2011	● (verde)
Subversion	Introversion	2011	● (arancione)
The Darkness II	2K Games	Febbraio	● (verde)
The Elder Scrolls V – Skyrim	Bethesda	Novembre	● (verde)
Tomb Raider	Square Enix	2012	● (arancione)
Torchlight II	Runic Games	Autunno	● (verde)
Tropico 4	FX Interactive	27 Ottobre	● (verde)
Warhammer 40.000: Dark Millennium Online	THQ	2012	● (arancione)
Wildstar	NCsoft	2012	● (arancione)
XCOM	2K Games	Marzo 2012	● (arancione)

Sandbox/Piattaforme

NOVITÀ DA MOJANG

A casa Minecraft non si sta mai tranquilli.



Cobalt è un platform complesso e ambizioso.

Mojang Entertainment, la casa fondata da Notch, creatore di *Minecraft*, sta lavorando a pieno ritmo.

Da un lato è all'opera su *Scrolls*, titolo al centro di una disputa legale con Bethesda, che ha denunciato Mojang per un conflitto di copyright con *The Elder Scrolls*. Notch ha proposto di risolvere il tutto senza avvocati, con una sfida ufficiale a *Quake 3*, ma Bethesda ha glissato e non ha risposto alla simpatica (e pacifica) proposta. Nel frattempo, fervono i preparativi per la Minecon, che si terrà a Las Vegas il 18 e 19 novembre. Sarà una festa per tutti i fan di *Minecraft*, che segnerà l'uscita della prima versione "ufficiale" del gioco, decretando la fine della fase Beta. Inoltre, Mojang si sta cimentando anche nei panni di publisher, finanziando e pubblicando *Cobalt*, un nuovo interessante platform creato da Oxeye Game Studios.

Internet: www.mojang.com



Presto sarà disponibile la nuova modalità avventura di *Minecraft*, che implementerà villaggi e Personaggi Non Giocanti.

MMOG

STAR TREK INFINITE SPACE

Là, dove nessun browser è mai giunto prima.

Mentre l'Enterprise spegne la sua quarantacinquesima candelina, un nuovo gioco è in allestimento nel bacino di carenaggio.

Si tratta di *Star Trek: Infinite Space*, un MMOG sviluppato da Keen Games e pubblicato da Gameforge. Le nostre avventure spaziali si svolgeranno nel periodo di "Deep Space Nine", con una storia e delle missioni ideate da Lee Sheldon, e la possibilità di dedicarsi alla cooperativa o alla violenza del PvP. Il tutto si baserà su un modello free-to-play, senza iscrizioni, e sarà giocabile interamente da un browser. Keen Games sta lavorando con Unity3D, con l'obiettivo di regalare un'esperienza di gioco in



3D di alto livello, senza il bisogno di scaricare client aggiuntivi. L'idea è buona, e le immagini e i trailer mostrati emozioneranno ogni appassionato di "Star Trek" che si rispetti.

Data di uscita: 2011
Internet: http://startrek-is.com

Piattaforme

OWLBOY

Un po' avventura, un po' platform: debutta il demo di una grande promessa indie.

D-Pad Studio, un giovane gruppo di sviluppatori indipendenti norvegesi, ha pubblicato un delizioso demo giocabile di *Owlboy*, un particolare titolo di piattaforme con elementi di avventura.

Il primo impatto è con la grafica, tutta centrata su una pixel art di ottimo livello, con una qualità che va ben oltre il solito effetto nostalgia di tanti titoli indie. Il protagonista può saltare e volare liberamente per i livelli, sparando con l'aiuto di un buffo personaggio, addetto alle armi, che va letteralmente sollevato e portato a spasso. Per proseguire, dovremo superare ostacoli, esplorare e risolvere quest, in maniera molto simile a quanto succede in *Cave Story*,



uno dei giochi indie più famosi e belli di sempre (uscito in tempi non sospetti, ben prima della recente "moda"). Il demo è scaricabile gratuitamente, mentre il gioco vero e proprio dovrebbe uscire entro la fine dell'anno.

Data di uscita: fine 2011
Internet: www.roflgames.com/DPadWebsite/www/OwlboyWebsite/index.htm

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER CONTEST SITECOM

Giochi per il Mio Computer bandisce un contest per sognare il futuro!

Sitecom, nota per le periferiche dedicate alla rete, si è espansa anche nel settore dei media player. Con un po' di fantasia, potrete aggiudicarvi uno dei prodotti di Sitecom, per migliorare le prestazioni del vostro Wi-Fi o per godere al massimo delle vostre collezioni di musica, filmati e immagini.

I PREMI IN PALIO

1° CLASSIFICATO

MD-271

Portable TV Media Player 500GB



Il Portable Media Player è un piccolo lettore multimediale in grado di supportare praticamente ogni formato audio/video, compresi FLAC e MKV, sino alla risoluzione di 1080p. Non manca un'uscita audio multicanale, nei formati Dolby Digital e DTS. La memoria è affidata a un hard disk da 2,5 pollici capace di contenere 500 GB di dati.

2° CLASSIFICATO

WLR-5000 Wireless Gigabit Router 300N X5



Il WLR-5000 è un router sia wired (Gigabit ethernet), sia wireless, con ben due canali a 300 mbps, per garantire fluidità anche in caso di più stream video simultanei. La funzione Sitecom Cloud Security proteggerà tutta la rete contro il cybercrime e vi farà navigare in totale sicurezza.

3° CLASSIFICATO

WLA-1001 Wireless Network USB Adapter 150N (Ultra Nano)



Una chiavetta USB che sporge di pochi millimetri dalla porta del computer e offre connessione Wi-Fi sino alla velocità di 150 mbps. Se abbinata ai router Sitecom con la tecnologia One Push Wireless Setup, si connette alla rete in maniera sicura e criptata con un semplice clic.

Come partecipare

Ciò che chiediamo è di **immaginare e descrivere le caratteristiche dei router che avremo in casa fra 10 anni.** Saranno solo dei fulmini di velocità o avranno anche qualche funzione particolare, come la possibilità di ricevere i canali televisivi e, magari, di connettersi anche alle power-line?

Inviate il tutto all'indirizzo:

contest.blog.gmc@sprea.it

La redazione di GMC sceglierà, a proprio insindacabile giudizio, le 3 descrizioni più originali, premiandone gli autori. È consentito l'invio di una sola descrizione; in caso contrario, verrà presa in considerazione la prima pervenuta.

Le vostre idee vanno inviate solo via e-mail a **contest.blog.gmc@sprea.it** entro e non oltre la mezzanotte del **25 ottobre 2011**

GIOCATI UN SUDOKU, TE LO OFFRE:

LA REGOLA E' UNA SOLA

Per giocare a SUDOKU si deve riempire la griglia in modo che ogni riga, ogni colonna e ogni riquadro contengano le cifre da 1 a 9 una sola volta. Per esempio, una riga è formata da 9 quadretti. In ciascuno dei quali va scritta una cifra scelta tra 1,2,3,4,5,6,7,8,9. Nella riga ciascuna cifra deve comparire una sola volta. Ci sono 9 righe e in ciascuna vale sempre la stessa regola: Sempre la stessa regola vale anche per le colonne. Ci sono 9 colonne, da riempire con le stesse cifre da 1 a 9, senza che si ripetano. Infine ci sono i riquadri 3x3, per un totale di 9 quadretti. In ciascun riquadro ogni cifra a 1 a 9 deve comparire una sola volta. Il gioco consiste nel riempire di cifre tutte le 81 caselle, rispettando contemporaneamente le regole per le righe, le colonne e i riquadri.

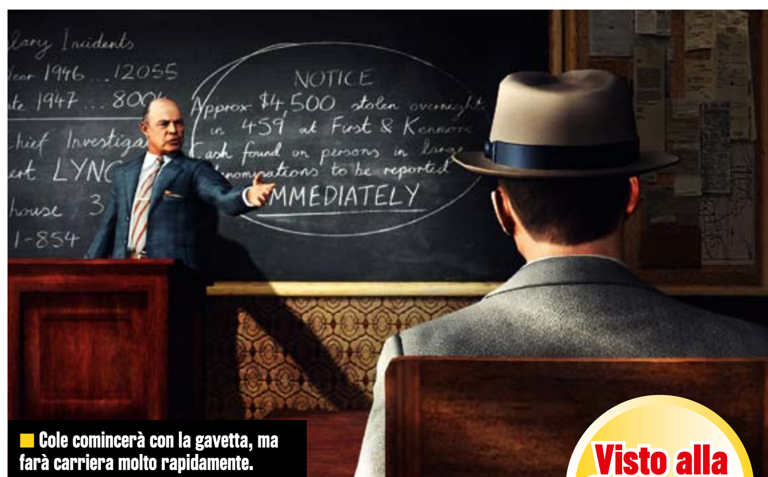
5		3	2				9	
			1	9			3	
	1	9			3			8
	9				1			2
4	8		3	2	9		5	1
2			7				8	
1			9			2	4	
	6			7	5			
	3				2	9		5

Difficoltà semplice



ISTANTANEA SU: *L.A. NOIRE*

- **Casa:** Rockstar Games
- **Sviluppatore:** Rockstar Leeds
- **Genere:** Avventura investigativa
- **Requisiti di sistema:** Rockstar non ha ancora svelato i dati ufficiali, ma ha annunciato che *L.A. Noire* è sviluppato in modo da girare su un'ampia gamma di PC.
- **Internet:** www.rockstargames.com/lanoire/
- **Nei Negozi:** Autunno 2011
- **Perché aspettarlo:** La sua miscela di dialoghi e indagini regala un'esperienza unica nel genere.



Cole comincerà con la gavetta, ma farà carriera molto rapidamente.


In *L.A. Noire* si può guidare, ma non vi aspettate le follie di *GTA*.

Visto alla Gamescom 2011



UN PO' DI MOVIMENTO

L'avventura orbita principalmente intorno ai dialoghi e al ragionamento, ma di tanto in tanto varierà con qualche piccola digressione d'azione. Si tratta di sequenze piuttosto brevi, con inseguimenti in auto o sparatorie. A volte fanno parte dello svolgimento di un caso, mentre in altri casi possono essere affrontate sotto forma di missioni secondarie, assegnate dai Personaggi Non Giocanti in giro per la città.



L.A. NOIRE

Le indagini di GMC su *L.A. Noire* cominciano a Colonia.

TEAM BONDI

La conversione PC è in sviluppo presso Rockstar Leeds, ma l'originale è stato sviluppato dagli australiani di Team Bondi. Lo studio, in seguito all'uscita di *L.A. Noire*, è stato al centro di aspre critiche legate alle condizioni di lavoro dei suoi dipendenti, che a fine progetto hanno protestato apertamente.

I giochi Rockstar, su PC, si fanno sempre aspettare, e questa non è una novità. Siamo abituati ad attendere che la grande R ci benedica con i suoi fatidici annunci, figli di una politica multipiattaforma a dir poco capricciosa.

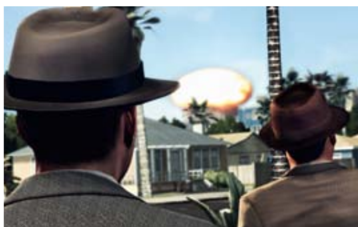
Così, mentre l'eccellente *Red Dead Redemption* rimane confinato su console (per il momento), all'orizzonte spunta *L.A. Noire*, un titolo audace, sperimentale, controverso. Le sue versioni Xbox 360 e PlayStation 3, uscite qualche mese fa, hanno ispirato decine di discussioni sull'evoluzione dei videogiochi, sulle loro potenzialità narrative, e sui punti d'incontro tra il nostro hobby e il mondo del cinema.

L.A. Noire, infatti, è ben lontano dalle scorribande criminali dei vari *Grand Theft Auto* e, pur basandosi sullo stesso motore grafico di *GTA IV*, propone un'esperienza completamente diversa, più centrata sul ragionamento che sull'azione. A livello di meccaniche di gioco, le premesse sono le stesse: abbiamo un protagonista, il giovane Cole Phelps, che può muoversi liberamente in una grande città (la Los Angeles del secondo dopoguerra), interagendo con i Personaggi Non Giocanti e guidando vari veicoli. Il suo obiettivo, però, sarà solo quello di risolvere una serie di crimini, svolgendo delle indagini per poi arrestare il colpevole. Partiremo dalla gavetta, indagando su casi di scarsa importanza, per poi fare carriera e occuparci dei problemi più scottanti della metropoli.

Il funzionamento di *L.A. Noire* ricorda un'avventura grafica, ma con molta libertà in più. Dopo il briefing iniziale sul caso, andremo sul luogo del delitto alla ricerca di indizi ed eventuali testimonianze. Ci si muove in terza persona, proprio come in *GTA*, ma invece di sparare si osserva l'ambiente per individuare i dettagli significativi. Cole potrà prendere in mano decine di oggetti, esaminandoli da ogni angolazione, per poi annotare sul suo taccuino tutti i dati legati al caso. Il bello è che tra gli oggetti interattivi ci sono anche indizi fuorvianti, o addirittura completamente slegati dalla vicenda. È un po' come cercare tutti gli oggetti cliccabili di una schermata di *Monkey Island*, ma con decine di variabili in più, e soprattutto con un'interfaccia che dà realmente la



Ogni indagine inizia esaminando il luogo del delitto.





La mimica facciale dei personaggi è incredibile.

NE È VALSA LA PENA?

Come sempre, quando aspettiamo a lungo una conversione, è lecito chiedersi se quei mesi aggiuntivi siano stati giustificati da una versione più ricca e bella graficamente. Dopo averlo visto a Colonia, possiamo dire che, se tutto andrà come deve, non avremo da lamentarci. A livello di contenuti potremo contare su tutti i DLC usciti su console, inclusi nel pacchetto PC, e i controlli verranno adattati a mouse e tastiera. La grafica supporterà il 3D e, da quanto abbiamo visto, sembra avere una fluidità impeccabile, ben lontana dai pasticci fatti in passato da *GTA IV*.





La trama non è lunghissima, ma i DLC inclusi aggiungeranno un po' di sostanza alla versione PC.

LA CITTÀ DEGLI ANGELI

La Los Angeles ricreata in *L.A. Noire*, pur non essendo fedele al 100%, ha un'atmosfera incredibile, e cattura tutto il fascino fumoso della fine degli Anni '40. I grafici hanno svolto un lavoro eccellente.

sensazione di essere dei detective sulla scena del crimine. L'altro compito di Cole sarà di intervistare i testimoni e i sospetti, la vera chiave di volta dell'avventura.

Il sistema dedicato ai dialoghi è molto ambizioso, ed è stato al centro di buona parte delle critiche e degli elogi di *L.A. Noire*. A livello di gioco è semplicissimo: si fanno domande selezionando gli argomenti dal taccuino, si ascoltano le risposte e si decide come reagire, scegliendo se acconsentire, dubitare o confutare (portando un indizio come prova). Lasciar correre una menzogna consentirà all'interrogato di nasconderci quello che sa, dubitare su qualcosa di vero lo offenderà, e confutare senza una prova appropriata passerà per un'accusa ingiusta, rischiando di mandare tutto all'aria. Il nostro scopo, quindi, è comprendere la psicologia dei sospettati, in modo da scoprire tutto quello che hanno da dirci. Per permetterci di farlo, Rockstar ha utilizzato un sistema molto raffinato di performance capture, che consente di muovere i modelli poligonali con estremo realismo. Osservando il nostro interlocutore noteremo il movimento degli occhi, la mimica facciale, o addirittura qualche piccolo tic che tradisca emozione o paura. È un sistema imperfetto, a tratti limitato, ma che riesce a dare a *L.A. Noire* una personalità tutta sua. Secondo le nostre scelte scopriremo dati diversi, che plasmeranno l'andamento delle indagini, e il gioco terrà in considerazione gli errori commessi. Sbagliare non porta a un game over e a un nuovo tentativo: bevendoci una menzogna, per esempio, ci faremo depistare, rischiando di perdere tempo in luoghi che non hanno nulla che fare con il caso. Il tutto è coronato da una trama studiata nei minimi dettagli e da una Los Angeles viva e affascinante, capace di catturare lo spirito di film come "L.A. Confidential". Sappiamo che *L.A. Noire* non è un gioco perfetto, ma è un'esperienza così particolare e interessante che chiuderemo volentieri un occhio.

"IL SISTEMA DEDICATO AI DIALOGHI È MOLTO AMBIZIOSO"

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

ISTANTANEA SU: ***PROTOTYPE 2***

- **Casa:** Activision Blizzard
- **Sviluppatore:** Radical Entertainment
- **Genere:** Azione
- **Requisiti di sistema:** CPU dual core, scheda grafica 512 MB DX 9.0, 2 GB RAM
- **Internet:** www.prototypegame.com
- **Nei Negozi:** 24 aprile 2012
- **Perché aspettarlo:** Un titolo tutta azione e combattimenti, visivamente molto spettacolare, con un nuovo personaggio da scoprire e una New York liberamente esplorabile da cima a fondo.



Un po' Wolverine, un po' Uomo Ragno: questa è la vita del protagonista di *Prototype 2*!



Certo, anche l'avambraccio che si trasforma in lama perforante ha il suo perché...

Visto alla Gamescom 2011



NEW YORK, PRIMA E DOPO

Nel primo *Prototype*, New York cambiava dinamicamente nel corso del gioco, assumendo un aspetto più "organico" e infetto man mano che il virus si diffondeva per le sue vie. In questo seguito, la città è invece divisa in tre zone caratterizzate da un diverso grado di "infestazione", che non cambierà durante la partita. In questo modo, spiegano i designer di Radical, è stato possibile creare un mondo molto più dettagliato e ricco di particolari, laddove nel primo capitolo si era scesi a pesanti compromessi sul piano della qualità per consentire diverse "versioni" di ogni singolo elemento della città.



PROTOTYPE 2

Ovvero, botte da orbi a New York.

LA città di New York continua a esercitare un fascino magnetico irresistibile, dal cinema alla televisione ai videogiochi.

La Grande Mela che avremo modo di esplorare e mettere a ferro e fuoco in *Prototype 2*, il nuovo gioco d'azione fracassone di Radical Entertainment e Activision Blizzard, è conciata davvero male: dopo l'epidemia del virus Blacklight che l'ha messa in ginocchio, la città (rinominata New York Zero) è suddivisa in tre grandi aree: la Zona Rossa, dove vive Alex Mercer, protagonista del primo capitolo della serie, e nella quale il virus cresce incontrollato, prospera e muta in continuazione; la Zona Gialla è invece una sorta di limbo in cui l'agente patogeno è arrivato, ma la sua influenza rimane circoscritta. Qui vivono le persone scappate dalla Zona Rossa, perlopiù poveri e derelitti: Blackwatch, che mantiene l'ordine con la forza, compie esperimenti sulla popolazione per cercare di trovare una cura. Per finire c'è la Zona Verde, anch'essa estremamente militarizzata, ma immune dal virus.

La dimostrazione del gioco cui abbiamo assistito a Colonia era ambientata nella Zona Gialla, con il protagonista James Heller impegnato a raccogliere informazioni circa Blackwatch. La prima cosa che abbiamo notato è quanto la città sia popolosa e animata, molto più che nel precedente capitolo, con passanti, scienziati e soldati apparentemente affaccendati in mille attività; gli astanti possono essere afferrati per la collottola e poi lasciati andare, mentre nel primo *Prototype*, una volta ghermiti non era possibile che farli fuori. Una volta raggiunto l'obiettivo indicato sulla minimappa, Heller ha attivato una delle sue nuove abilità stealth, denominata "awareness circle", che potremmo approssimativamente tradurre con la "sfera della consapevolezza": il protagonista manda un segnale tipo "sonar" che si propaga nell'ambiente circostante, ed evidenzia con colori diversi le sagome dei cattivi da sgominare (uccidendoli o "assorbendoli") e degli obiettivi con cui interagire. In questo caso, l'approccio scelto è di quelli pacati: i nemici vengono avvicinati alle spalle, "assorbiti" senza che gli altri se ne accorgano, e stessa sorte è riservata alla preda finale, uno scienziato da cui vengono così recuperati frammenti di memoria.

Prototype 2 è soprattutto azione e spettacolarità: per la seconda parte della missione, ambientata a qualche isolato di distanza (raggiunto svolazzando e arrampicandosi sui palazzi), è stato scelto uno stile decisamente più spaccone, anche a dimostrazione della varietà offerta dal gioco,



Chi cerca un gioco realistico deve necessariamente guardare altrove!

PER INGANNARE L'ATTESA...

Il primo consiglio, se non l'avete ancora fatto, è di rispolverare il primo capitolo. Oltre a farvi capire l'universo in cui è ambientato *Prototype 2*, è assai divertente. In seconda battuta, nel DVD di questo mese, nella sezione Video trovate un filmato che riassume i fatti salienti e funge da raccordo tra i due giochi. E se ancora questo non vi basta, Radical ha lanciato una promozione tramite Facebook, con l'applicazione // BLACKNET, in cui i fan sono chiamati a entrare nel sistema per sbloccare filmati, interviste e altri contenuti inediti che verranno pubblicati da qui all'uscita di *Prototype 2*.





La scelta delle varie abilità e dei poteri da migliorare e potenziare...



... ci permetterà di "costruire" un prototipo di mutante diverso da tutti gli altri.

che lascia liberi di scegliere come comportarsi nelle diverse situazioni in cui ci si trova. Nel giro di pochi istanti abbiamo assistito a distruzioni e massacri di ogni sorta, dall'abbattimento di un elicottero lanciandogli contro un carro armato allo "sradicamento" della torretta di un tank e il suo uso come se fosse un lanciarazzi, pugni che frantumano l'asfalto e la cui onda d'urto investe cose e persone nel raggio di decine di metri, spuntoni che guizzano dal terreno inforcando chiunque si trovi sul loro cammino, e via di questo passo.

Heller ha a disposizione diversi poteri, come Mercer nel primo capitolo; per rendere l'azione più fluida, questa volta non è necessario selezionare una skill specifica mettendo in pausa il gioco, ma è possibile assegnare altrettanti comandi ai due che si prediligono, così da richiamarli al volo e passare dall'uno all'altro in tempo reale. Il combattimento

"IL COMBATTIMENTO SI ARRICCHISCE DI ELEMENTI DI GRANDE SPETTACOLARITÀ"

vede combo e mosse finali da "infilare" al momento giusto, ma si arricchisce di elementi di grande spettacolarità quali la facoltà di distruggere veicoli militari a mani nude, di abbattere elicotteri con uppercut ben piazzati, di evitare i colpi nemici schivandoli tramite la pressione di un apposito tasto, e di fare a pezzi selettivamente i nemici più ostici, così da renderli meno pericolosi ed eliminarli con (relativa) calma: la versione fracassona, meno horror ma altrettanto cruenta dello "smembramento tattico" già visto nei due *Dead Space*.

Oltre alla campagna single player, che ci vedrà impegnati nella sua personale storia di vendetta contro Blackwatch e Alex Mercer, responsabili della morte della sua famiglia, il sergente James Heller affronterà anche diverse quest secondarie, che non hanno impatto sulla storia principale ma servono un duplice scopo: offrire un po' di varietà al gioco grazie a missioni insolite e per nulla banali, e sbloccare le mutazioni del virus, ossia i perk delle diverse abilità del protagonista, e che torneranno utili durante le missioni principali.

Per finire, nel corso della dimostrazione abbiamo visto un minigame di hacking per accedere a Blacknet, la rete di comunicazione di Blackwatch, indispensabile per sbloccare frammenti della trama, intercettare le comunicazioni dei cattivi (che magari hanno scoperto dove si trova il giocatore e lo stanno venendo a prendere), e accedere ad alcune missioni secondarie.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

NELLE PUNTATE PRECEDENTI...

Inevitabile, ma anche indispensabile, quando si parla di un seguito, ricordare il gioco che l'ha preceduto. Il primo *Prototype* è uscito a metà del 2009 e racconta le gesta di Alex Mercer, carismatico quanto misterioso protagonista, che si ritrova all'inizio del gioco senza memoria e con la capacità di cambiare forma (in tutto o solo in parte), di assorbire i nemici e di distruggere più o meno qualsiasi cosa gli capiti a tiro. Oltre alla campagna principale, *Prototype* offre una ricca componente "sandbox" che permette di girovagare liberamente per Manhattan, anche per affrontare missioni secondarie.



ISTANTANEA SU: *AFTER THE WAR*

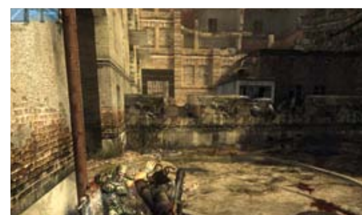
Casa: FX Interactive
Sviluppatore: Creoteam
Genere: Azione in terza persona
Requisiti di sistema: CPU dual core 2 GHz, 512 GB RAM, scheda 3D 256 MB
Internet: www.fxinteractive.com/it/home.htm
Nei Negozi: 29 settembre
Perché aspettarlo: Proporrà un'avvincente miscela tra meccaniche di gioco diverse: combattimento corpo a corpo con la spada, poteri sovrumani e scontri a distanza con armi da fuoco.



Alcune creature saranno particolarmente ostiche da sconfiggere.



Ripararsi dietro un muro non terrà lontano il fuoco nemico.



AFFILATE LE ARMI

L'ambientazione fantascientifica di *After The War* lo rende perfetto per raffigurare un mondo decadente, semidistrutto a causa della tecnologia, ma che senza di essa non può sopravvivere. Si tratta di un'idea insita nella scelta di voler adottare un arsenale insolito: armi da fuoco e spade. Due strumenti di offesa agli antipodi, ma entrambi necessari.
La spada di Rodan, Lone Wolf, non può nulla contro il fuoco nemico, però sarà in grado di assumere diverse forme.
Per quanto riguarda il resto dell'arsenale, oltre a una classica pistola potrete scegliere di portare un'arma "media" a scelta tra doppietta, vari tipi di fucili e un fucile mitragliatore. In aggiunta, è consentito trasportare un lanciarazzi al plasma o una mitragliatrice, armi pesanti per cui, però, non è previsto uno slot, quindi vanno utilizzate in particolari circostanze.



AFTER THE WAR

A Kiev, con spade e pistole, si gioca l'ultima chance per il mondo di continuare a esistere.

RODAN NON È SOLO

Durante il gioco sperimenterete anche il combattimento congiunto con altri personaggi. Ciascuno di questi avrà un proprio peculiare stile nell'affrontare gli avversari, e sarà vostro compito evitare la dipartita del prezioso compagno. Non sappiamo ancora cosa ci aspetterà nella versione finale di *After the War*, ma nella versione d'anteprima il partner era suscettibile anche ai nostri attacchi, ragion per cui è stato necessario affrontare i nemici a debita distanza dal PNG.

NEL futuro immaginato da *After the War*, le ostilità tra superpotenze per il controllo del pianeta Terra si sono concluse con un disastro nucleare che ha causato la morte di migliaia di persone e ha polverizzato intere città.

Dalle viscere della Terra, in corrispondenza di Kiev, cominciano ad affacciarsi creature orrende, e mentre metà della popolazione viene decimata da questi fenomeni inspiegabili, l'altra metà è nel caos. Da una parte i clan, gruppi di persone capeggiati da leader, dall'altra pericolosi banditi e militari che sparano a qualunque cosa si muova.

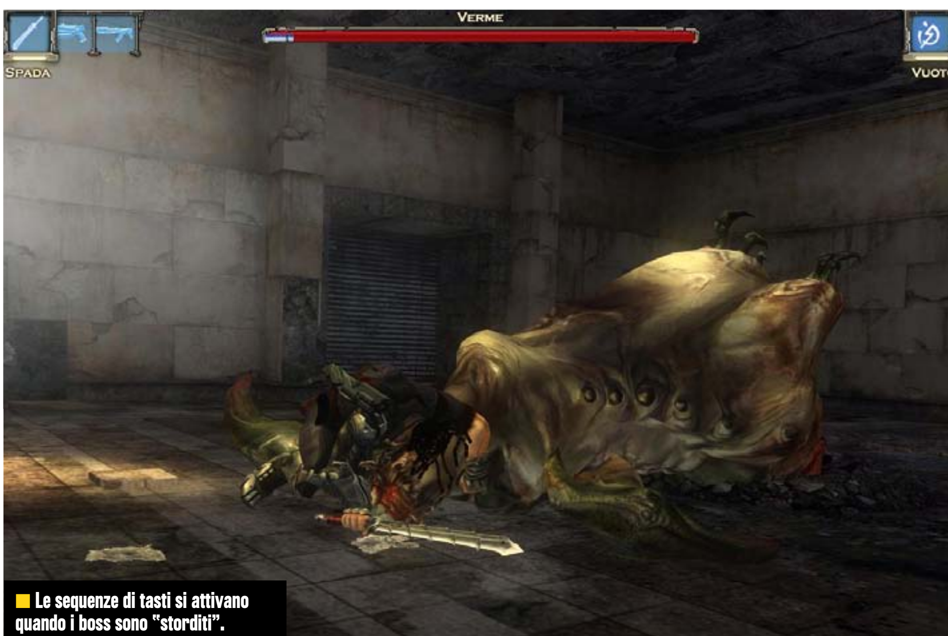
La vicenda di Rodan, il vostro alter ego in *After the War*, inizia nel 2049 con un attentato che quasi lo spedisce all'altro mondo. Circondati dal disordine e da ignoti avversari comincerete a muovervi in una città completamente devastata, con la testa piena di interrogativi. Per esempio: chi ha organizzato l'attentato e perché? Cosa si cela dietro la morte del padre del protagonista?

Mentre sarete impegnati a scoprire le ragioni di questo sfacelo, sappiate che il vostro personaggio non è proprio uno di quegli eroi graziati dalla soprannaturale dote di trasportare un arsenale di cinquanta chili. La vostra prima arma sarà una scintillante, affilata e normalissima spada. Tanto normale, che si rivelerà inutile contro gli avversari dotati di armi da fuoco. Questa informazione si traduce nella possibilità di utilizzare anche altri strumenti d'offesa, per un totale di tre armi, ciascuna con il proprio alloggiamento.

Se vi sembra che l'impiego di armi da fuoco vi collochi in una situazione di vantaggio sugli avversari equipaggiati con spade e bastoni, fareste meglio a considerare che in *After the War* gli avversari dotati di armi bianche attaccheranno sempre in gruppo e in corpo a corpo serrati, mentre quelli con un arsenale più moderno sventaglieranno i propri proiettili riparandosi dietro una cassa o un barile, avanzeranno (in maniera forse un po' troppo avventata) sfruttando il fuoco di copertura dei compagni e si posizioneranno in punti strategici, con fucili di precisione, per arrestare la vostra avanzata. In questi casi, quindi, sarà bene non farsi trovare con una spada in mano.

Durante la nostra partita con una versione in corso d'opera di *After the War* messaci a disposizione da FX Interactive, però, abbiamo incontrato anche altri avversari: ragni, larve giganti, mastini di proporzioni epiche, mutanti e vermi dalla coda arpionata che spuntavano dal terreno afferrando Rodan tra le fauci e lo sbattevano impietosamente a terra.





Le sequenze di tasti si attivano quando i boss sono "storditi".

POTERI ANOMALI

Il disastro nucleare che ha provocato le trasformazioni della Terra, ha portato anche qualcosa di buono. Rodan, infatti, disporrà di quattro diversi poteri speciali che lo collocano in posizione di vantaggio rispetto ai suoi avversari, pur se non potrà ricorrervi all'infinito. Alcuni di questi poteri diventano più forti nel corso del gioco, ma in sostanza consistono nel rallentare il tempo, nel produrre un'onda di energia o di aria compressa che indebolisce i nemici o li tramortisce, in modo da consentire al nostro alter ego di avvicinarli e finirli a terra. L'ultimo potere consiste nel creare un doppio che combatte al posto di Rodan mentre questi è invisibile. Per una manciata di secondi, poi, i due potranno combattere fianco a fianco.





I livelli sono molto lineari e le aree da esplorare saranno rare.

DA KIEV (AL BELPAESE) CON AMORE

Sappiamo con certezza che *After the War* verrà pubblicato in Italia con traduzione dei testi a video e doppiaggio nella nostra lingua. A ciò si accosterà un prezzo molto competitivo, come da tradizione di FX Interactive.

I SEGRETI CHE FANNO BENE

I livelli di *After the War* conterranno delle aree segrete in cui reperire munizioni, armi e medikit. Tali aree sono nascoste dietro pannelli di legno che si possono facilmente distruggere, oppure si trovano in luoghi apparentemente inaccessibili. In ogni caso, sono un'ottima integrazione degli elementi che si incontreranno già facilmente lungo i livelli: sarà consentito, infatti, raccogliere le armi e i caricatori degli avversari caduti, oppure rigeneratori di vari formati in grado di ripristinare qualche segmento di salute.

Potreste pensare che, in questi casi, una mitragliatrice sarà in grado di salvarvi la vita. E invece no; almeno non sempre. Per i mostri più resistenti (e solitamente più grossi) sarà necessario adottare una strategia che miri prima di tutto ad annullare la loro capacità d'attacco per una manciata di secondi. Una barra di colore chiaro vi informerà dello stato di "stordimento" della bestia e, al momento giusto, sarà consentito sferrare una combinazione di attacchi con la spada, premendo tempestivamente i tasti direzionali. Una soluzione altamente scenografica e che, più avanti nel gioco, verrà adottata anche contro particolari avversari umani.

I due stili di combattimento in *After the War* danno vita a situazioni convulse e avvincenti. Le animazioni dei movimenti, realizzate in motion capture, si mettono in mostra soprattutto nei duelli con la spada, durante i quali Rodan è in grado di unire sequenze d'attacchi semplici e complesse. Queste ultime vengono attivate attraverso delle combinazioni fra mouse, tasti direzionali e pause. Anche se il sistema di controllo appare macchinoso, avviene tutto in maniera piuttosto intuitiva e immediata e ben si integra con l'esecuzione degli speciali poteri che Rodan acquisirà proseguendo nella trama.

"I DUE STILI DI COMBATTIMENTO IN *AFTER THE WAR* DANNO VITA A SITUAZIONI AVVINCENTI"

Il design dei livelli, per quanto lasci poco spazio all'esplorazione, è progettato per supportare l'astuzia del giocatore. Non mancheranno barili di combustibile da far esplodere, pulsanti e leve con cui interagire per procedere, e alcuni di questi attiveranno meccanismi utili per eliminare i nemici. L'ambiente circostante sarà "precario", non solo per via del background narrativo di cui abbiamo già scritto, ma per una precisa scelta di realizzazione del motore di gioco da parte degli sviluppatori di Creoteam. Lo abbiamo notato quando ci siamo riparati dietro un enorme blocco di cemento e abbiamo avuto la sensazione che si stesse sgretolando sotto il fuoco nemico. La demolizione degli elementi strutturali può quindi essere sfruttata a proprio vantaggio in molte situazioni.

La veste grafica di *After the War* non sembra essere tra le più moderne, ma la versione che abbiamo provato ci ha dato modo di ammirare un design dei personaggi notevole, delle animazioni soddisfacenti e delle scene d'intermezzo cinematografiche, girate anch'esse in motion capture.

Con un arsenale così variegato, il titolo di Creoteam, edito in Italia da FX Interactive, si preannuncia ambizioso quanto basta per attenderne con interesse l'uscita nei negozi.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

ISTANTANEA SU: *GUILD WARS 2*

- **Casa:** NCsoft
- **Sviluppatore:** ArenaNet
- **Genere:** MMORPG
- **Requisiti di sistema:** CPU dual core, 2 GB RAM, scheda 3D 512 MB, Internet
- **Internet:** www.guildwars2.com
- **Nei Negozi:** 2012
- **Perché aspettarlo:** Un'alternativa assai diversa, per stile e giocabilità, al mastodontico e apparentemente imbattibile *World of Warcraft*, e che proprio per questo merita di essere seguita da vicino.



Nonostante la seriosità del gioco, certe razze sono sempre buffe. Un classico del fantasy!

Visto alla Gamescom 2011



In *Guild Wars 2* sarà possibile mettersi alla guida di alcuni veicoli per spostarsi più rapidamente sulla mappa.

NELLE PUNTATE PRECEDENTI...

La serie di *Guild Wars*, iniziata nel 2005, si è arricchita nel corso degli anni di due nuove campagne: oltre alla prima, *Prophecies*, sono state pubblicate *Factions* e *Nightfall*, cui è seguito *Eye of the North*, che rappresenta un'espansione più tradizionale, riservata ai giocatori di livello dieci o superiore. Il gioco offre sia modalità cooperative sia competitive, ma si distingue soprattutto per l'assenza di un canone di abbonamento mensile. In questi anni la serie ha venduto in totale sei milioni di copie.

GUILD WARS 2

Il MMORPG di ArenaNet e NCsoft si prepara a stupirci nuovamente.

SONO passati sette anni dall'uscita del primo *Guild Wars*, e poco più di quattro dall'ultima espansione *Eye of the North*.

In termini videoludici si tratta di una vera eternità. In tutto questo tempo, ArenaNet non è rimasta con le mani in mano e si sta preparando all'uscita dell'atteso seguito, previsto per il prossimo anno, che con il predecessore condividerà l'originale modello di business, almeno per i MMORPG, ossia l'assenza di un canone mensile: i soldi spesi per l'acquisto del gioco sono tutti quelli necessari per gustarselo da cima a fondo. Uno dei motivi, è inutile negarlo, del successo del primo *GW*.

Guild Wars 2 è sempre ambientato nel mondo fantastico di Tyria, 250 anni dopo gli eventi che hanno concluso l'ultima espansione; da allora cinque Antichi Draghi si sono risvegliati dalle profondità del continente e hanno portato caos e distruzione per tutto il regno, dalle terre degli umani di Ascalon alle foreste dove vivono gli Asura. A questo desolato panorama si aggiungono spinte secessioniste e xenofobe da sud, nuove razze che fanno la loro comparsa, e intere regioni spazzate via dalla guerra. Più che lo scenario di un mondo fantasy, sembrano i titoli di un telegiornale!

La campagna principale, che nella serie *Guild Wars* gioca un ruolo fondamentale, ruota attorno alla Destiny's Edge, una gilda multietnica ormai sciolta che in un remoto passato si occupava proprio di combattere gli Antichi Draghi, e che dovrà essere ricostituita per fronteggiarne l'avanzata. Manco a dirlo, la "reunion" simboleggia anche la riunificazione dell'intero mondo di Tyria. Particolare piuttosto raro per un MMORPG, la narrazione sarà dinamica, basata sulle scelte dei giocatori e i risultati da loro ottenuti nelle quest precedenti, con un sistema non lineare che prende il posto delle tradizionali missioni assegnate dai Personaggi Non Giocanti.

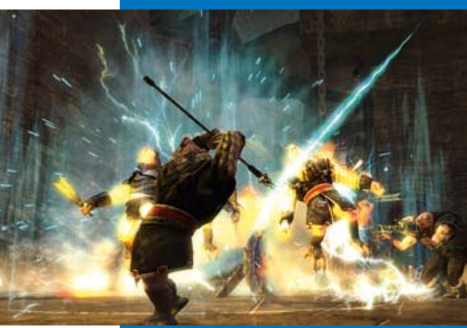
Per quel che riguarda il gameplay vero e proprio, le professioni finora annunciate sono il Ladro, il Guardiano, l'Ingegnere, il Negromante, il Ranger, il Guerriero e il Mago Elementale, e si dividono in classi di armatura; queste, insieme alle cinque razze (tra cui quella nuova dei Sylvari), contribuiscono alla costruzione del proprio alter ego. Il lato estetico, come ogni buon GdR che si rispetti, è demandato a un'apposita sezione del gioco all'inizio della campagna, e permette di definire l'aspetto del personaggio agendo su tipologie e menu molto ricchi e diversificati per le varie razze. L'impatto delle scelte iniziali si ripercuote anche sulle skill cui ha accesso il giocatore, che saranno dieci, da scegliere da un gruppo molto più vasto, espediente che introduce un po' di strategia nella definizione del proprio avatar.





GRINDO DA SOLO

Volendo, in *Guild Wars 2* sarà possibile far raggiungere il massimo livello al proprio personaggio senza unirsi neppure una volta a un gruppo di altri giocatori. Gran parte del contenuto della campagna single player potrà essere affrontato da soli, ma difficoltà e ricompense cresceranno all'aumentare dei partecipanti coinvolti. Ricordiamoci che si tratta pur sempre di un titolo MMORPG, e che per questo alcune sfide necessiteranno lo sforzo congiunto di molti giocatori.





Gli scontri "scalano" dinamicamente sulla base del numero di giocatori presenti in quel momento.



Rispetto al precedente *GW*, le animazioni di personaggi e mostri sono notevolmente migliorate.

Il livello massimo che può essere raggiunto è stato portato da venti a ottanta. I combattimenti, che si basano ancora sulle abilità in possesso del giocatore, sfruttano molto il Dodge, ossia la possibilità di scansarsi di lato per evitare i colpi nemici; ogni personaggio possiede una barra che si ricarica con il tempo, e che risulta più o meno efficace secondo la professione scelta. Il Ladro, per esempio, è più veloce degli altri e può ricaricare il Dodge dei suoi compagni.

Una delle grandi novità annunciate nel corso della Gamescom di Colonia è la presenza dei combattimenti sott'acqua, che funzionano in maniera del tutto analoga a quelli su terra, con l'aggiunta di piccoli extra quali il dover prendere fiato di quando in quando (ma ci sono oggetti speciali che permettono di disporre di una maggior riserva d'aria), la possibilità di sparare colpi a 360 gradi e di trascinare a fondo i nemici. Esistono, naturalmente, armi e skill dedicate a questo particolare stile di lotta, che aggiunge un po' di varietà all'insieme.

"IL GIOCO OFFRIRÀ ANCHE UN PVP SU SCALA MONDIALE, IN UNO SCENARIO PERSISTENTE"

Il PvE (cioè la sfida contro i mostri controllati dall'Intelligenza Artificiale) punta soprattutto all'accessibilità e alla spettacolarità, cercando il più possibile di evitare tempi morti, grind selvaggio e lunghe sessioni di leveling per cominciare a vedere le cose "belle": l'assegnazione delle quest sarà ben poco testuale e raccontata soprattutto da sequenze di intermezzo, e si potranno affrontare i primi boss già nella zona dedicata al tutorial. Quelli più grandi, che richiedono raid da cinquanta o più persone per essere sconfitti, imporranno approcci e tattiche diverse portate avanti in contemporanea, così da assecondare più stili di gioco possibile.

Per quel che riguarda il PvP competitivo (in cui si combatte contro altri giocatori in carne e ossa), *Guild Wars 2* metterà a disposizione una serie di arene in cui darsele di santa ragione, da scegliere tramite una server list, con il numero di persone connesse, il nome della mappa, il ping, come nel più tradizionale degli sparatutto in soggettiva. Si potrà entrare e uscire a piacimento e in qualsiasi istante, senza essere costretti a rimanere bloccati in quella mappa fino alla fine, come accade in altri titoli. Altro aspetto importante, quando si entra in una nuova arena, i giocatori ereditano le skill e le abilità del più potente connesso in quel momento, così che tutti possano combattere il più possibile ad armi pari.

Oltre alle mappe più piccole, il gioco offrirà anche un PvP su scala "mondiale" in uno scenario persistente, nel quale chiunque potrà unirsi alla pugna quando meglio crederà; le ricompense verranno elargite solo alla fine, e saranno proporzionali allo sforzo profuso e al successo ottenuto. GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

ISTANTANEA SU: *GOTHAM CITY IMPOSTORS*

- **Casa:** Warner Bros. Interactive Entertainment
- **Sviluppatore:** Monolith Productions
- **Genere:** Sparatutto multiplayer
- **Requisiti di sistema:** CPU Core 2 Duo, 2 GB RAM, 4 GB HD, scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.gothamcityimpostors.com
- **Nei Negozi:** primavera 2012
- **Perché aspettarlo:** Disponibile solo come download digitale, *Gotham City Impostors* si basa su un'idea così assurda da risultare immediatamente accattivante. Se a questo si affianca una giocabilità robusta e non banale, quali motivi ci sono per non attenderlo con ansia?



Benvenuti nel regno degli emuli di Batman e del Joker!

All'interno di Gotham, il gioco offre una serie di ambientazioni decisamente varie.

Visto alla Gamescom 2011



Non crediate, situazioni di questo tipo si verificano più spesso di quanto si possa pensare!





GOTHAM CITY IMPOSTORS

La lotta tra il bene e il male sta per essere combattuta su un terreno del tutto nuovo!

UNO degli aspetti più ammirevoli della serie seria (perdonate il gioco di parole) di *Batman*, è la totale assenza di multiplayer.

Invece di infilarci dentro un po' di deathmatch realizzato in fretta, giusto perché va fatto, Rocksteady si è sempre concentrata sul single player, con gli (ottimi) risultati che ben conosciamo. Resta il fatto che di gente desiderosa di impersonare l'alter ego di Bruce Wayne, anche online, ce n'è parecchia. E chi preferisce stare dalla parte dei cattivi? Perché non dare un po' di spazio anche a loro? E chi c'è di più cattivo, nell'universo dell'uomo pipistrello, del Joker?

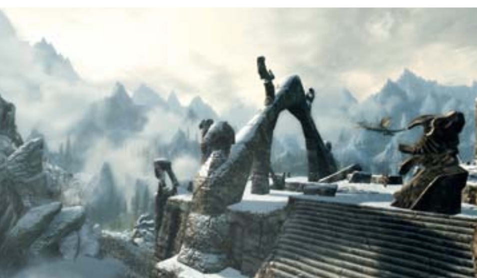
Warner Bros. ha deciso di sfruttare al meglio questa idea, proponendo un FPS esclusivamente multiplayer nel quale le due fazioni che se le danno di santa ragione sono cittadini di Gotham smaniosi di imitare le gesta dei loro beniamini: Batman e il Joker.

"È UNO SPARATUTTO FRENETICO E BEN COSTRUITO"

Gotham City Impostors propone (quasi) tutti gli elementi più classici che ci si attende, ormai, da un prodotto di questo genere, dalla possibilità di personalizzare al massimo il proprio alter ego e l'equipaggiamento iniziale, alle numerose skill da sbloccare con i punti esperienza accumulati durante le partite. A ciò si aggiunge un'atmosfera comica ed esagerata, che emerge dal look cartoon dei personaggi, dalle loro armi e dalle situazioni in cui si trovano. Il risultato è uno sparatutto frenetico e ben costruito, ma soprattutto divertente.

La mappa provata a Colonia era ambientata in una zona urbana di Gotham nella quale ogni squadra, composta da tre giocatori (ma potranno essere sei), doveva prendere possesso di altrettanti punti di controllo. Prima di ogni respawn si può scegliere l'armamento iniziale tra quelli predefiniti, che comprendono due armi e alcuni gadget. L'arsenale può comunque essere variato nel corso di un match, lasciando un'arma e raccogliendo quella abbandonata da qualcun altro. I gadget scelti, invece, rimangono tali fino al respawn successivo. Anche se non mancano oggetti originali, nella maggior parte dei casi si tratta d'imitazioni più o meno riuscite di quelli usati da Batman e Joker: il mantello per volare giù dai tetti, il rampino per arrampicarsi sulle pareti di un palazzo, le granate a gas verde o i batarang per stordire gli avversari, e tante altre cose che non abbiamo fatto in tempo a provare. Il risultato è che ci è rimasta un'acquolina in bocca paragonabile giusto a quella per *Batman: Arkham City*.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER



IL PICCOLO CHIMICO. E IL PICCOLO FABBRO, IL PICCOLO CUOCO...

Durante la presentazione abbiamo visto all'opera le skill per la forgiatura di armi, che possono essere aumentate leggendo i libri sparsi nei dungeon, e che permettono di costruire nuovi oggetti o di rinforzare quelli già in nostro possesso; i materiali da lavorare possono essere scavati direttamente dalla roccia e poi utilizzati presso le fornaci. Per quel che riguarda l'alchimia, diversamente da *Oblivion* non ci si potrà portare in giro il piccolo chimico, ma si dovranno trovare appositi laboratori. La cosa divertente dell'alchimia è la possibilità di sperimentare, mischiando tra loro elementi presi più o meno a casaccio, così da ottenere pozioni dagli effetti sconosciuti. Come quelle più tradizionali, anche queste skill possiedono perk che le migliorano. Per finire, il cibo raccolto è cucinabile: non si tratta di una skill vera e propria, ma un'aggiunta più che gradevole per rendere la fase di rifocillamento meno monotona: pensate che esistono anche ricette, che se eseguite correttamente regalano più punti salute!



Ma i draghi non erano una specie protetta?

Visto alla Gamescom 2011



La cosa preoccupante di questa immagine è che il tizio sta per colpirci e noi non abbiamo nulla con cui rispondere o difenderci...

ISTANTANEA SU: *THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM*

- **Casa:** Bethesda Softworks
- **Sviluppatore:** Bethesda Game Studios
- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Requisiti di sistema:** CPU dual core 2 GHz, 3 GB RAM, 15 GB HD, scheda 3D 512 MB
- **Internet:** http://elderscrolls.com
- **Data di uscita:** 11 novembre 2011
- **Perché aspettarlo:** *Skyrim* si preannuncia come una delle esperienze più ricche dell'anno, almeno nell'ambito dei GdR, con una giocabilità robusta, un comparto tecnico di primissimo piano e una cura certosina per i dettagli, anche quelli più insignificanti.

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Un'ultima occhiata preliminare al gioco di ruolo più atteso dell'anno!

A una manciata di settimane dall'uscita di *Skyrim*, ci concediamo un breve aggiornamento su quanto visto durante la Gamescom di Colonia.

La storia è ambientata duecento anni dopo *Oblivion*; il vuoto narrativo tra i titoli verrà colmato da due romanzi, il primo dei quali è già disponibile anche in Italia. La dimensione del mondo di *Skyrim* sarà grosso modo la stessa del precedente titolo, ma più "densa" per quanto riguarda numero di dungeon, quest e generiche cose da fare. Bethesda stima in una trentina di ore la durata della campagna principale, ma volendo dedicarsi anche a tutto il resto, esplorazione e quest secondarie, il totale supererà di slancio le cento ore.

Prima di iniziare la partita ci attende, come da tradizione, la fase di creazione del personaggio; le razze disponibili sono più o meno quelle già viste in *Oblivion*, con qualche novità: gli Argonian, i Bretoni, i Dark Elf, gli High Elf, gli Imperial, i Khajiit, i Nord, gli Orchi, le Red Guard e i Wood Elf. Una volta stabilita la specie, si può mettere mano a praticamente ogni aspetto del corpo del proprio avatar, giocando con decine di variabili.

"L'EFFICACIA DEI FENDENTI NON CAMBIA A SECONDA DI DOVE SI COLPISCE UN AVVERSARIO"

Per quel che riguarda la giocabilità, durante l'esplorazione dei due dungeon della presentazione abbiamo assistito a un po' di scontri, scoprendo che i nemici e le armi si sporcano di sangue, ma l'efficacia dei fendenti non cambia a seconda di dove si colpisce un avversario; le spettacolari "kill move" non sono governate da script, ma si attivano secondo come si combatte, contro chi e con cosa. È possibile, in taluni casi, sfruttare l'ambiente circostante a proprio vantaggio, per esempio staccando torce dal muro di un dungeon e lanciandole per dar fuoco ai mostri.

Ogni volta che aumentano le skill del giocatore si sale di livello: a quel punto, si può decidere quali attributi sviluppare tra Mana (che si occupa della magia), Salute e Stamina (che incrementa resistenza e capienza dell'inventario); volendo, i power-up possono essere tenuti da parte e usati nei momenti critici, perché riportano tutti i valori al massimo. Non esistono classi prestabilite all'inizio della partita, ma è il giocatore che decide quali skill di una classe impiegare, di fatto specializzandosi man mano che procede nell'avventura; di quando in quando si possono anche incontrare rocce magiche che aiutano a salire di livello più rapidamente nelle skill di una particolare classe (guerriero, mago, ladro). E i draghi? Per quelli toccherà aspettare novembre!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

ISTANTANEA SU: *TROPICO 4*

Casa: FX Interactive
Sviluppatore: Haemimont Games
Genere: Gestionale
Requisiti di sistema: CPU dual core 2 GHz, 1GB di RAM, scheda 3D 256 MB
Internet: www.fxinteractive.com/it/home.htm
Nei Negozi: 27 ottobre
Perché aspettarlo: La scanzonata carriera di un dittatore virtuale potrebbe ricominciare da qui, grazie alla nuova interfaccia e agli altri miglioramenti, magari meno visibili ma altrettanto importanti. I contenuti extra per tutti gli appassionati saranno come il miele per le api.



Le missioni attive compariranno a lato dello schermo.




La popolazione di *Tropico* è divisa in fazioni, ciascuna con aspettative ed esigenze.

MICRO POTERI ASSOLUTI

Una delle novità di *Tropico 4* è la possibilità di gestire meglio alcuni aspetti politici ed economici. Già l'introduzione di due nuove super-potenze, consentirà di diversificare leggermente la propria linea politica nell'ambito delle relazioni internazionali. Assumendo i vari ministri, poi, si riceveranno dei consigli durante il gioco (che non fanno mai male, soprattutto se si considerano alcune nuove funzioni disseminate qua e là). Anche l'economia potrà essere gestita più da vicino, determinando la portata delle importazioni, scegliendo se impostare una politica libera dalle tasse oppure il contrario.



TROPICO 4

È la stessa isola di sempre? A giudicare da quel tornado, giureremmo di no…

EL PRESIDENTE PARLA ITALIANO

In Italia, *Tropico 4* verrà distribuito, come il suo predecessore, da FX Interactive. La versione italiana sarà quindi completamente tradotta nella nostra lingua, descrizioni, testi a video, e doppiaggio incluso. Come di consueto, anche il manuale cartaceo sarà in italiano.

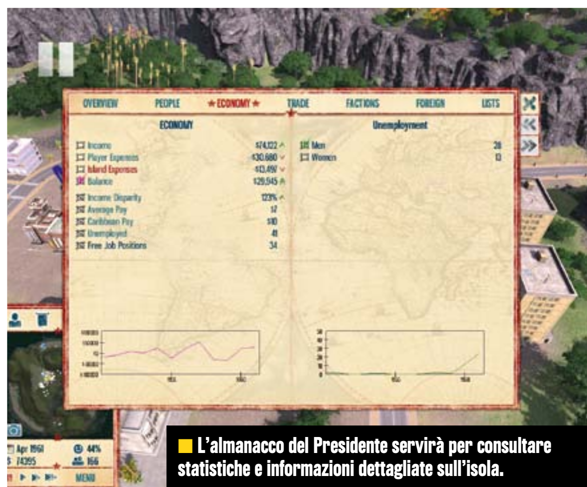
A pochi mesi dall'uscita di *Tropico 3*, gli sviluppatori di Haemimont Games annunciarono di aver già avviato lo sviluppo di un degno erede che potesse arricchire la saga dedicata a ogni aspirante "El Presidente" virtuale.

Elezioni truccate, esecuzioni di avversari politici, soppressione dei diritti civili e indottrinamento continuo della popolazione sono solo alcune delle possibilità garantite da *Tropico 4*, il quale sembra gettare le basi per un nuovo modo di intendere l'aspetto gestionale del "paradiso" tropicale che ci si troverà a governare. Le isole, infatti, saranno più ampie e questo si traduce nella possibilità di avere più spazio per costruire vecchi e nuovi edifici.

Se, da un lato, le dimensioni dell'isola consentiranno di pensare più in grande di quanto accadeva prima, dall'altro le funzionalità di alcuni edifici indurranno a considerare aspetti di microgestione economica e politica: per esempio, a chi affidare i ministeri locali oppure decidere la portata delle importazioni e delle esportazioni, o se introdurre una tassa turistica e così via.

Sono in tutto venti i nuovi edifici che abbiamo incontrato nella versione d'anteprima con cui abbiamo giocato, tra questi un centro commerciale, una stazione dei pompieri, fabbriche e attrazioni turistiche che si aggiungono a quelli già visti in *Tropico 3* e nella sua espansione *Absolute Power*. Alcuni sono anche stati rimessi a nuovo, ma al primo impatto è piuttosto evidente il legame con il predecessore. Per questo, avremmo potuto scrivere che, in fondo, non cambia nulla, finché non ci siamo trovati a osservare la formazione delle nuvole, una migliore gestione dell'illuminazione e una più elevata qualità delle texture. Tecnicamente non si può dire che *Tropico 4* sarà ai livelli di altri titoli che supportano librerie grafiche più recenti, ma è innegabile il lavoro di miglioramento compiuto da Haemimont per garantire spettacolarità agli scorci e agli eventi più suggestivi.

Stilisticamente, sarà la nuova interfaccia a segnare la differenza tra un enorme DLC e un titolo del tutto nuovo. Il disorientamento iniziale verrà fugato dal tutorial proposto all'inizio della campagna principale, per spianare qualsiasi difficoltà comune ai principianti così come ai giocatori navigati. Sulla base di quanto abbiamo visto, le informazioni in merito agli edifici, agli eventi e agli isolani verranno gestite meglio e i vari pulsanti consentiranno di accedere con più facilità ai tanti poteri a disposizione del Presidente. Anche l'almanacco, indispensabile per ogni buon dittatore di *Tropico*,


L'almanacco del Presidente servirà per consultare statistiche e informazioni dettagliate sull'isola.




Lo zoom permetterà di osservare gli indigeni più da vicino.

TROPICO 4 IN SALSA EMERGENCY

No, non coordinerete forze d'aria e di terra, elicotteri e ambulanze, unità cinofile e vigili del fuoco per impedire la distruzione dell'isola, ma in questo quarto *Tropico* avrete a che fare con una serie di situazioni d'emergenza. Tsunami, tornado, esplosioni vulcaniche, terremoti e incendi che distruggeranno la vostra bellissima isola senza pietà. Alcuni di questi eventi erano già presenti nella passata formula di Tropico, ma questa volta potrete prevenirli o addirittura sfruttarli per attirare i turisti. La ricostruzione sarà dispendiosa, come abbiamo avuto modo di sperimentare, ma non così difficile come in passato, grazie a un pulsante che si attiva cliccando sulle macerie.





Gli effetti meteorologici sono stati ampliati e migliorati.

IL PRESIDENTE E I SOCIAL NETWORK

Navigando fra le opzioni del gioco abbiamo trovato una funzione che vi consentirà di connettere i vostri account Facebook o Twitter e condividere in Rete alcune informazioni di gioco. Se vi piace l'idea di pubblicare gli eventi che sperimenterete nel gioco, immagini oppure lo stato di avanzamento dei vostri achievement (a proposito, ne abbiamo contati 50 in tutto) non dovrete far altro che collegare i vostri account. Altrimenti, sarà possibile nascondere i tasti delle funzioni "social" dalle opzioni.

UN *TROPICO 4* MUCHO MACHO

La versione italiana di *Tropico 4*, dovrebbe includere anche il primo DLC internazionale e un altro DLC esclusivo per il nostro Paese. In fase di recensione vi daremo maggiori ragguagli in merito ai contenuti esclusivi dell'edizione curata da FX Interactive.

sembra essere stato migliorato e suddiviso in sette sezioni principali, più le classiche voci interattive che consentono l'accesso a informazioni più dettagliate. Le missioni principali e quelle secondarie verranno di volta in volta segnalate da icone sugli edifici, e gli obiettivi da portare a termine saranno elencati a lato dello schermo, tenendo traccia dello stato di avanzamento e consentendo di raggiungere la descrizione corrispondente. Una soluzione, questa, che ci è sembrata più comoda e funzionale del dover accedere ogni volta all'almanacco.

Diversamente dal passato, quando le uniche superpotenze erano USA e URSS, in questo capitolo faranno la loro comparsa anche Europa e Cina. Tale elemento movimenterà ancora di più l'azione di gioco, aggiungerà nuovi eventi, ma non farà di *Tropico 4* un simulatore geopolitico. Il centro

"LE DIMENSIONI DELL'ISOLA CONSENTIRANNO DI PENSARE PIÙ IN GRANDE DI QUANTO ACCADEVA IN PRECEDENZA"

del mondo resterà sempre la vostra isola, con le sue fazioni e le rispettive esigenze di cui tenere conto... e questa volta si spera che non ci siano bug nell'Intelligenza Artificiale, come rilevato nel precedente episodio.

La campagna principale, in *Tropico 4* avrà una componente narrativa più solida che in passato. Sarà costituita da venti missioni, con una curva d'apprendimento progressiva, né troppo dolce, né troppo ripida. Nella nostra versione d'anteprima, molto simile a quella definitiva, abbiamo trovato anche dieci mappe, tutte giocabili nella classica modalità Endless oppure in quella Sfide, che consente ai giocatori di competere sulla base dei punteggi ottenuti e di giocare le mappe modificate attraverso l'editor. L'aspetto multiplayer di *Tropico 4* dovrebbe fermarsi qui, in linea con la volontà degli sviluppatori di non stravolgere l'elemento principale della serie, ossia la giocabilità in single player.

Tropico 4 sembra promettere un ritorno di un certo tenore. Tra novità e riconferme, sapremo dirvi se e quanto sarà elevato una volta che testeremo a fondo il gioco completo distribuito in Italia da FX Interactive, il cui arrivo sugli scaffali è previsto per fine ottobre.



SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Sparatutto in prima persona
- **Casa:** Sega
- **Sviluppatore:** Gearbox Software
- **Data di uscita:** 2012
- **Internet:** www.sega.com/alienscolonialmarines
- **Storia degli sviluppatori:** Fondata nel 1999, la casa americana ha debuttato con *Opposing Force* e *Blue Shift*, le due espansioni per *Half-Life*; ha co-sviluppato il primo *Halo* con Bungie Studios, per poi dedicarsi anima e corpo alla serie *Brothers in Arms*, dal 2005 al 2008. L'anno successivo pubblica l'inatteso successo *Borderlands*, e porta a compimento il travagliato *Duke Nukem Forever* nel 2011. Oltre ad *Aliens: Colonial Marines*, attualmente Gearbox sta lavorando a *Borderlands 2*, *Brothers in Arms: Furious 4* e il seguito di *DNF*.



L'ultima cosa che ricordo è il coperchio della bara che si chiude su di me, un istante prima che il criocongelatore entri in funzione e mi addormenti. Per settimane, a volte per mesi, secondo il buco in cui ci spediscono, ma sembrano sempre pochi attimi. Neppure il tempo di un sogno. La nostra nuova missione è cercare una squadra di marine di cui non abbiamo più notizie da undici mesi. Fratelli con cui mi sono addestrato e ho combattuto: il sergente Apone e il suo sigaro, Hicks, quella testa calda di Hudson, Vasquez, Frost... Li avevano spediti su una colonia insediata su LV-426, che aveva interrotto misteriosamente le comunicazioni. Nelle loro ultime, disturbate trasmissioni parlavano di civili morti, di presenze aliene e di... cos'erano? Ah, sì. Uova».

La sfida di Gearbox Software per il suo *Aliens: Colonial Marines* è difficile, difficilissima. Probabilmente più ardua di quella (comunque non banale) di *Duke Nukem Forever*, che era un progetto avviato da altri. Il gioco si pone come seguito diretto del secondo film della saga fanta-horror, "quello d'azione", che continua a rimanere una delle pellicole di fantascienza più amate di tutti i tempi. Merito di un James Cameron in vero stato di grazia, con protagonisti indimenticabili interpretati da un cast più che

Aliens
Colonial Marines

"Allora tesori, cosa state aspettando? Il caffè a letto? Questa è un'altra splendida giornata. Una giornata nei Marines è come una giornata al Grand Hotel! Ogni pasto un banchetto, ogni busta paga una fortuna, ogni formazione una parata. Io adoro il corpo dei Marines!"

ispirato, di un mix perfettamente riuscito d'azione e spacconeria, in pieno stile Anni '80, che viene pian piano smantellata, smontata e fatta a pezzi, insieme ai soldati, dall'inarrestabile ferocia degli alieni. Il tutto incastonato in un universo fantascientifico credibile perché tutt'altro che idilliaco, ma al contrario sporco, ruvido, fatto di lamiere contorte, di armi che esauriscono le munizioni, di sudore e paura.

«Mi risveglio all'improvviso. Siamo a terra, ma non capisco come ci siamo arrivati. Che fine ha fatto la USS Sephora? Quando siamo sbarcati? A pochi centimetri da me vedo lo sguardo di pietra del sergente che mi fissa come se fossi morto. Batte le mani, e il mondo ritorna a fuoco. Alza tre dita e mi chiede di contarle. Gli rispondo mostrandogli solo quella al centro, e capisce che mi sono ripreso. Attorno a me vedo marine impegnati a sistemare le armi, fissare le corazze e scambiarsi caricatori; nell'orecchio sento la voce del sergente urlarmi che la nostra nave si è schiantata sul pianeta per motivi ignoti, e che le scialuppe di emergenza sono precipitate a distanza di qualche chilometro l'una dall'altra. La prima cosa da fare è raggiungere gli altri. Io e il sergente non andiamo mai d'accordo, ma su questo non c'è da discutere».

"Aliens – Scontro finale" si concludeva con i sopravvissuti dall'attacco alieno (Ripley, Newt, l'androide – pardon, "persona artificiale" – Bishop ridotto in brandelli e il caporale Hicks ferito) a bordo di una scialuppa di salvataggio che fuggiva di gran carriera dal pianeta LV-426 dopo aver sganciato un ordigno atomico sulla colonia, nella speranza di far fuori gli alieni che ne avevano sterminato la popolazione. Come sappiamo dall'inizio di "Alien³", la navetta non ha mai fatto ritorno a casa, precipitando sul pianeta-prigione Fiorina 161. La USS Sephora, su cui è imbarcato anche il giocatore di *Aliens: Colonial Marines*, viene quindi mandata in missione di soccorso su LV-426. Noi sappiamo come sono andate le cose; nel gioco, invece, il protagonista e i suoi commilitoni non

LUCI E OMBRE

A contribuire in maniera determinante all'atmosfera di tensione che permea ogni istante di *Aliens: Colonial Marines*, oltre alla giocabilità che miscela azione e sequenze da survival horror, pensa il motore grafico. Si tratta di una versione migliorata e personalizzata dell'Unreal Engine, cui Gearbox ha aggiunto un nuovo renderer per le luci e le ombre dinamiche, che non hanno nulla di pre-calcolato ma vengono generate e proiettate su ambiente e personaggi in tempo reale. Se la grafica è di buon livello e piuttosto dettagliata, come ci si può giustamente attendere da una produzione ad alto budget, sono le luci a fare la differenza, a generare tensione, anticipazione e semplice, brutale paura. Corridoi bui illuminati solo dai traccianti dei fucili a impulsi che mostrano, per un brevissimo istante, pareti brulicanti di alieni...

GIOCO DI SQUADRA

Diversamente dai precedenti lavori di Gearbox come *Brothers in Arms*, dove al giocatore veniva richiesto di gestire la propria squadra e di impartire gli ordini, in *Aliens: Colonial Marines* sarà l'Intelligenza Artificiale a occuparsi dei marine al nostro fianco. In questo modo, l'azione risulta più fluida, senza interfacce o controlli troppo complessi, ma soprattutto lascia agli sviluppatori la libertà di "giocare" con la vita degli altri soldati, sacrificandoli quando richiesto dalla storia.



■ "L'unico alieno buono è quello morto". Parole sagge!



■ Peccato non poter impartire ordini agli altri marine, del tipo: "non farti catturare dagli alieni che sbucano dai tombini!"

hanno la più pallida idea di quel che li attende. Se eravate convinti che il pianeta o, perlomeno, la colonia fossero stati spazzati via dall'esplosione nucleare, vi sbagliate. Gearbox spiega che una detonazione di quell'entità ha lasciato un enorme cratere nel terreno, ma che la robusta struttura della colonia e l'alveare ne sono usciti. Malconci, ma ci sono ancora.

«Cominciamo a muoverci. Ci spostiamo da una stanza all'altra, lungo corridoi di collegamento illuminati da una luce rossa persistente. Ci infiliamo in una porta pressurizzata che non si apre più perché completamente deformata, come se fosse stata sfondata da qualcosa. Cosa può piegare venti centimetri di metallo? In un laboratorio osserviamo grossi tubi contenenti specie sconosciute sotto formalina. Schifezze mai viste prima. Sembrano ragni, ma sono di colore chiaro, sono grossi come una faccia e hanno delle... gambe lunghissime. L'unica cosa buona è che paiono morti. Non ci avevo fatto caso fino a questo momento, ma non c'è anima viva in giro. Questo posto è deserto. Non che mi aspettassi un comitato di benvenuto, ma dal briefing iniziale avremmo dovuto trovare sia i coloni sia i marine della Sulaco. Invece niente. Nada. Zip. Ovunque vedo solo segni di lotta. Chiazze di sangue. Buchi nelle pareti, alcuni evidentemente di proiettili, altri più grossi e irregolari, anche nel pavimento... Come se la struttura si fosse sciolta. Assurdo. Continuiamo ad avanzare».

> "Il gioco si pone come seguito diretto del secondo film della saga fanta-horror, una delle pellicole di fantascienza più amate di tutti i tempi"

Uno degli elementi più "delicati", in un gioco come questo, è la fedeltà al mito. Gli sviluppatori di Gearbox non hanno mai fatto mistero di essere grandi fan della serie e in particolare del film, e questo è già un ottimo punto di partenza, ma non basta e lo sanno bene: la software house ha chiesto e ottenuto da una insolitamente disponibile 20th Century Fox di accedere a tutti i materiali della pellicola. Modellini, plastici, schemi, mappe, scenografie, foto d'archivio, e chi più ne ha più ne metta. Non contenta, Gearbox ha inoltre potuto contare sulla collaborazione di Syd Mead, già concept artist del film originale, e di Bradley Thompson e David Weddle, sceneggiatori di "Star Trek: Deep Space Nine" e "Battlestar Galactica". Il minimo che ci si può aspettare, quindi, è di

■ Per quanto piccoli, e anzi proprio per questo, i facehugger sono i nemici più insidiosi.

■ "Escucha muchacha... io ho bisogno di sapere una sola cosa: donde está!"

BUON SANGUE NON MENTE... SCIOGLIE!

Uno degli aspetti ancora non definitivi è la presenza del sangue degli alieni. O meglio, ne scorrerà a fiumi, questo è certo: resta da capire se, come nel film, l'acido molecolare scioglierà le superfici con cui entrerà in contatto. Quando ha annunciato il gioco, il presidente di Gearbox Randy Pitchford aveva garantito che ci sarebbe stato, eccome, mentre la versione presente alla Gamescom di Colonia, pur mostrandolo sullo schermo, non integrava gli effetti del sangue verde. Il direttore creativo Brian Martel si è giustificato dicendo che ne scorrerà talmente tanto che, se implementato, probabilmente l'intera colonia si scioglierebbe dopo pochi combattimenti!

UN PO' DI DISCREZIONE

I quick time event non sono particolarmente adorati dai videogiocatori, anche per via dell'abuso che se ne è fatto negli anni passati. *Aliens: Colonial Marines* non ne farà a meno, ma cercherà di essere un po' più discreto. Onde non rovinare la scena e spappolare l'atmosfera, al posto dei consueti pulsantoni colorati che coprono metà schermo ci saranno piccole sfumature colorate sui lati, a indicare il comando da premere. La cosa funziona senza dubbio con il pad della console Xbox 360, ma resta da capire come verrà tradotta su PC.

trovarsi nella più fedele e puntigliosa ricostruzione dell'universo di "Alien" che si sia mai vista. Con il vantaggio, questa volta, di soffermarsi ed esplorare stanze e luoghi che nella pellicola sono stati magari inquadrati per pochi istanti.

«Arriviamo in una stanza al margine del complesso. È semidistrutta, e mancano completamente le pareti esterne. Fuori c'è buio e piove. Questo silenzio è assurdo, non ha senso. Abbasso l'arma e prendo il rilevatore di movimento. C'è qualcuno! Vedo diversi punti rossi sullo schermo che si avvicinano! Allora è vero, non siamo da soli! Ma... Un momento. Com'è possibile? Stando al rilevatore, le altre persone dovrebbero già essere qui, nella stanza. Sono a pochi metri, ma non vedo nessuno».

Il rilevatore di movimento è uno dei pilastri del film "Aliens", e non poteva certo mancare in *Colonial Marines*, come non è mai mancato nei vari videogame della serie *Aliens versus Predator*. La differenza, rispetto a questi ultimi, è che il rilevatore va impugnato *al posto* dell'arma, e non è sempre visibile sullo schermo o integrato nell'HUD. Una differenza di non poco conto, perché costringe il giocatore a muoversi, pronto a reagire ma senza sapere da dove sbucheranno i nemici, o a trovarsi indifeso a conoscere la loro posizione. Un altro modo, se mai ce ne fosse bisogno, di aumentare la tensione in partita. Una scelta che si rivela particolarmente intrigante pensando alla modalità cooperativa, dove uno o più giocatori possono procedere con le armi spianate, mentre un altro fa lo "scout", usando il sensore e avvisando i compagni della provenienza delle ondate nemiche.

«Nel giro di pochi istanti si è scatenato l'inferno. Dal soffitto e dal pavimento sono sbucati questi... queste cose, questi... mostri. Uno dei nostri è stato trascinato nel soffitto ed è sparito. Tutt'attorno è stato il caos. Gente che sparava all'impazzata, in mezzo a questi esseri che si muovevano a velocità impossibili, correndo sulle pareti come se niente fosse. Uno di loro mi è saltato addosso, afferrandomi per il collo. Nell'impatto siamo entrambi precipitati fuori dalla stanza. Un volo di due piani, fino a sbattere a terra, all'aperto, sotto la pioggia. Non ho avuto neppure il tempo di provare dolore alla schiena: l'alieno davanti a me continuava a puntare alla gola, anzi alla faccia, mostrandomi denti aguzzi e una bocca enorme da cui scattava oscenamente un'altra bocca, più piccola ma altrettanto aggressiva. Sono riuscito a trattenerlo a stento, fin quando l'ho colpito in pieno con il calcio del fucile. Approfittando di quell'istante di distrazione, gli ho fatto saltare il cranio con un colpo ravvicinato. La sua faccia è esplosa in una fontana verde».

Lo stile di gioco è quello che ci si aspetta da uno sparatutto in prima persona, con un sacco d'azione durante le sparatorie: nemici da far fuori in quantità industriale, armi realistiche come mitragliatori e shotgun con tanto di mirino, molte sequenze scriptate e persino qualche quick time event, cioè sequenze di tasti da premere in sequenza per uscire da situazioni poco piacevoli come quella appena descritta. Ritroveremo comunque i familiari fucili a impulsi con il conto delle munizioni rimaste visibile sul fianco dell'arma, le torrette difensive automatiche, la

L'ANGOLO DELLE CITAZIONI

Da buoni appassionati del film, gli sviluppatori di Gearbox non intendono rinunciare a qualche omaggio sparso qua e là. Aspettiamoci, quindi, di trovare il condotto di ventilazione in cui Vasquez e Gorman si sacrificano, le gambe di Bishop nella zona d'attracco della Sulaco, e persino la testa della bambola di Newt, perduta quando la bambina viene rapita dagli alieni.

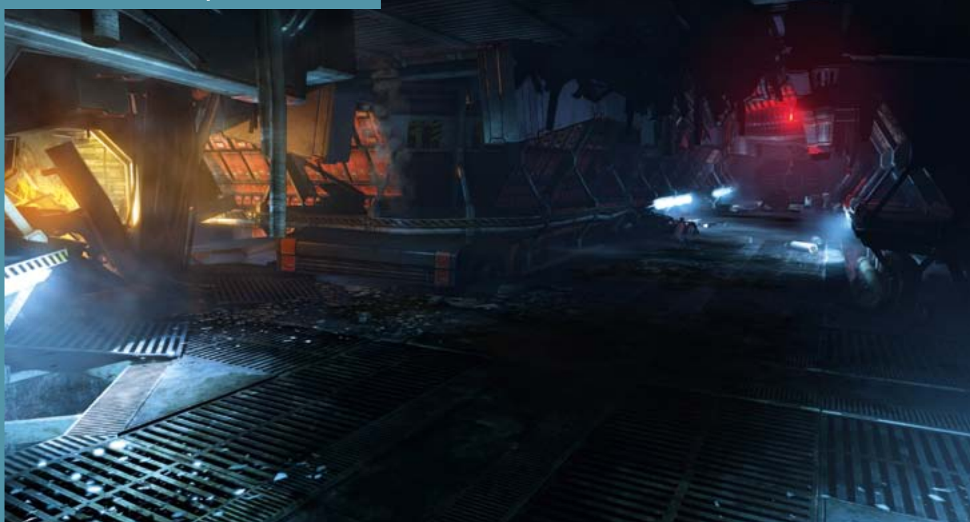
PER INGANNARE L'ATTESA...

Di titoli ispirati all'universo di "Alien" ne sono usciti parecchi, in questi trent'anni, dalle prime timide conversioni per Atari 2600 all'ultimo *Aliens vs. Predator* dello scorso anno, che però non ci aveva convinto fino in fondo. Meglio il primo *Aliens versus Predator* di Rebellion del 1999, così come il seguito di Monolith, uscito due anni più tardi. Ottimi sparatutto, ma vivamente sconsigliati ai deboli di cuore! Per chi volesse approfondire, esiste persino una pagina su Wikipedia con l'elenco di tutti i videogame della serie, all'indirizzo **bit.ly/aliens_games**

■ Il motore grafico di *Aliens: Colonial Marines* sfrutta abilmente luci e ombre (dinamiche) per spaventarci il più possibile.



■ Gearbox intende puntare al massimo l'accento sulla continua sensazione di pericolo imminente.



saldatrice manuale per chiudere le porte, e persino gli elevatori meccanici con saldatore come quello usato da Ripley nello scontro con la Regina Aliena.

«Mi rialzo in fretta. Non ho tempo di pensare a quel che ho visto, a quel che è successo, e soprattutto a cosa diavolo siano queste cose. Corro. Alcuni compagni mi fanno cenno di seguirli. Dietro di noi compare un altro di quei mostri, ma non lo stesso. È enorme, con una specie di scudo sopra la testa. Incede pesante e punta a testa bassa verso di me, come un toro che carica. Riesco a scartare di lato. Lo vedo abbattersi contro un pilastro largo cinque metri, sbriciolandolo come se fosse di gesso. Balzo in piedi, muovo la testa come un forsennato alla ricerca di un punto sicuro e vedo i miei compagni entrare in una specie di hangar. La porta corazzata si abbassa, inesorabilmente, mentre dietro di essa, al sicuro, mi fanno cenno di sbrigarmi. Corro come se non avessi mai fatto altro nella vita. La porta continua ad abbassarsi. Dietro di me, l'enorme alieno si è rialzato e si sta preparando a caricare di nuovo. Il terreno è bagnato. Tento una mossa disperata. Mi butto sotto la paratia a piedi in avanti, pregando di non rimanerci sotto. Il sapore del fango che mi entra in bocca si unisce a quello metallico del sangue, ma ce la faccio. Passo. La porta si chiude alle mie spalle, nell'istante in cui vi si abbatte contro quella gigantesca creatura. Siamo al sicuro. Per ora».

Un altro elemento cui Gearbox dà grande importanza sono gli alieni. Si muovono veloci, si arrampicano viscidi lungo le pareti, saltano da un muro all'altro prima di avventarsi sul bersaglio. Il level design li aiuta, in ogni istante, perché spuntano da tombini, condutture e pareti sfondate, trascinano i soldati con sé prima di sparire chissà dove. Nel nido, forse, dove saremo costretti a recarci, prima o poi, ci piaccia o non ci piaccia, tra uova che stanno per dischiudersi, facehugger che non vedono l'ora di abbracciarci e regine gelose della propria covata. L'Intelligenza Artificiale degli xenomorfi li porterà a muoversi aggressivamente in branco, numerosi come mai si sono visti prima, ma a ritirarsi se falciati troppo in fretta, rintanandosi nei pertugi da cui sono venuti, in attesa di una mossa improvvisa quando meno ce lo aspettiamo. Il ritmo di gioco può cambiare tantissimo nel giro di pochi istanti, trasformando una sparatoria sanguinolenta in una caccia all'insetto

> "Gli sviluppatori non hanno mai fatto mistero di essere grandi fan del film: un ottimo punto di partenza, ma non basta, e lo sanno benissimo"

■ Nel gioco sarà possibile disattivare completamente l'HUD, così da assicurare il massimo del coinvolgimento.

■ La presenza di alieni "nuovi", come il crusher, contribuirà a rendere i combattimenti meno scontati.

DOVE TI MASSACRO GLI ALIENI

Oltre all'alveare con la Regina e alla Hadley's Hope, la colonia del pianeta LV-426 dove si svolgerà gran parte del gioco, gli artwork che Gearbox ci ha fatto vedere mostrano anche zone all'aperto, disastrate e piene di rottami, paesaggi urbani e una specie di tempio dall'architettura sconosciuta, elementi che potrebbero regalare qualche sorpresa. Il design dei livelli, tra tombini, condotti di ventilazione e passaggi bui, sarà comunque sempre finalizzato a mantenere al massimo la sensazione di essere alla mercé degli alieni.

o, peggio ancora, in una fuga disperata in qualche cunicolo buio. Di più, gli undici mesi di tempo trascorsi dalla fine del film e le scorie radioattive dell'esplosione con cui si concludeva hanno regalato ai designer le scuse giuste per dar vita a nuovi alieni. Oltre ai facehugger e ai guerrieri, quelli visti nella pellicola, ci saranno i "corridori" ispirati ad Alien³, molto veloci, che tengono d'occhio il comportamento dei marine; i "droni" che lavorano a diretto contatto con la Regina, deponendo le sue uova e mantenendo operativo l'alveare; il "crusher", quello che insegue il giocatore caricandolo a testa bassa; e ovviamente lei, la protagonista assoluta, la Regina, padrona di casa, che rappresenta il boss (uno dei tanti?) per antonomasia, il nemico ultimo da sconfiggere.

«Ci riorganizziamo. Nessuno ha tempo né voglia di parlare. Ci scambiamo le munizioni e controlliamo l'equipaggiamento. Si aggiunge al gruppo un nuovo soldato. Non l'avevo notato, prima, ma è anche vero che avevo altro a cui pensare. Un primo gruppo di testa si muove verso una galleria buia e posiziona le torrette. Vengo incaricato di saldare le porte metalliche dietro di noi: un ordine di cui mi è perfettamente chiaro il senso. Un paio dei nostri salgono sugli elevatori meccanici per scaricare casse di munizioni dalle strutture più in alto. In tutto questo casino, una cosa è chiara a tutti, e non serve dirla a voce alta: dobbiamo lavorare di squadra, per sperare di venirne fuori vivi».

Uno degli elementi di maggior interesse di *Aliens: Colonial Marines*, come abbiamo già accennato, è la possibilità di affrontare la campagna in modalità cooperativa, per un massimo di quattro giocatori, con supporto per il drop-in/drop-out dinamico, ossia poter entrare e uscire dalla partita in qualsiasi momento. Affrontare gli alieni in più persone aumenterà di certo le chance di sopravvivenza dei poveri marine spaziali, ma solo fino a un certo punto: il gioco non varierà troppo il numero dei nemici, perché ne risentirebbero le sequenze scriptate e il loro comportamento, ma cercherà semmai di rendere più difficili da abbattere quelli già presenti sullo schermo.

«Non faccio in tempo a terminare il pensiero che un'orda di alieni ci assale. Sbucano da tutte le parti, dal pavimento e dal soffitto. Il gigante di prima entra dalla paratia che avevo appena finito di saldare, piegandola come burro. Ed è l'inferno. Cerco di decidere a chi sparare per primo senza colpire i miei compagni, con l'unico risultato di non fare niente. Con la coda dell'occhio vedo un elevatore che lancia una fiammata contro un alieno che gli sta davanti, mentre altri due si arrampicano alle sue spalle. Non faccio in tempo ad avvertirlo perché il respiro mi si ferma in gola. Il gigante mi ha raggiunto. Mi afferra di peso, sollevandomi a due metri da terra. Incredibilmente, sento il rumore del fucile che sbatte sul pavimento. L'ultima cosa che vedo è la sua bocca rabbiosa che si spalanca».

GIOCHI COMPUTER

30 milioni di giocatori online non possono sbagliarsi: tanti ne vanta la saga di Call of Duty.
E sta per arrivare il nuovo capitolo.
Abbiamo provato in anteprima il multiplayer di Modern Warfare 3 negli uffici di Infinity Ward, a Los Angeles!

CALL OF DUTY MW3



SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Sparatutto in prima persona
- **Casa:** Activision Blizzard
- **Sviluppatore:** Infinity Ward
- **Data di uscita:** 8 novembre 2011
- **Internet:** www.callofduty.com/mw3
- **Storia degli sviluppatori:** Fondati nel 2002 dal team che aveva sviluppato *Medal of Honor: Allied Assault*, gli Infinity Ward hanno stretto un forte legame con Activision e hanno esordito nel 2003, su PC, con il primo *Call of Duty*. Sono seguiti *Call of Duty 2*, *Call of Duty 4: Modern Warfare* e *Modern Warfare 2*, che dal lancio a oggi ha venduto oltre 20 milioni di copie.

UN anno vissuto pericolosamente: così si possono riassumere gli ultimi dodici mesi di Infinity Ward, gruppo di sviluppo dominatore del settore degli sparatutto di stampo militare, al centro di un'accesa diatriba tra i soci fondatori del team di sviluppo e il suo proprietario, Activision Blizzard.

Una questione di soldi, accuse d'inadempienze contrattuali e un sacco di avvocati. Il risultato è che Activision ha licenziato Jason West e Vince Zampella, dal 2002 a capo del gruppo. I due se ne sono andati portandosi via ben 46 sviluppatori di Infinity Ward, fondando un nuovo studio chiamato Respawn Entertainment (al lavoro su un misterioso titolo che vedrà la luce solo nel 2015). Un terremoto che ha fatto sorgere alcuni dubbi sulla capacità dei membri rimasti di portare a termine *Call of Duty: Modern Warfare 3* con lo stesso livello di competenza e qualità dei precedenti capitoli. Lo standard da mantenere, d'altro canto, era di quelli che non perdonano: *Modern Warfare 2*, universalmente acclamato, è stato il prodotto d'intrattenimento dal lancio più riuscito di sempre, con cinque milioni di copie vendute soltanto il primo giorno. Quando abbiamo visitato gli studi di Infinity Ward per provare con mano la componente multiplayer di *Modern Warfare 3*, quella fondamentale per il suo successo sul lungo termine, la nostra curiosità era dunque soprattutto tesa a verificare se la riorganizzazione interna del team avesse avuto effetti negativi: "In realtà, pensiamo ci abbia regalato una grande opportunità", ci ha assicurato Robert Bowling, creative director di Infinity Ward, "naturalmente ogni volta che perdi un membro del team, la cosa ha un impatto, anche perché siamo tutti amici. A livello personale, quindi, è un fatto negativo, ma avevamo una visione precisa per *Modern Warfare 3* e i cambiamenti nel gruppo di lavoro ci hanno costretto a fare un passo indietro e chiederci come avremmo potuto realizzarla al meglio. Così abbiamo deciso di appoggiarci anche a uno studio esterno, gli Sledgehammer Games. Questo ci ha dato l'opportunità di confrontare le nostre idee con altre persone di talento, con cui ci trovavamo pienamente in accordo sul fronte creativo. È stato molto prezioso per noi avere un approccio completamente fresco da parte loro, unito alla nostra esperienza consolidata. In ultima analisi, ciò che ci ha guidato era la voglia di introdurre novità e mutamenti di cui sentivamo il bisogno come giocatori, e i cambiamenti nel team non hanno impedito che questo accadesse".

LA PROVA DEL FUOCO

Tutto bene in teoria, ma in pratica? Il primo approccio con *Call of Duty: Modern Warfare 3*, a Los Angeles, in una grande stanza con aria condizionata e 16 postazioni in LAN, è stato con una modalità del tutto nuova, chiamata Kill Confirmed. Quando si elimina un avversario, a differenza di un normale deathmatch a squadre, non si fa il punto: per ottenerlo, occorre andare a recuperare la cosiddetta "dogtag", la targhetta identificativa, che il malcapitato ha lasciato lì dove è caduto. Soltanto passandoci sopra per recuperarla, il punto sarà confermato e assegnato alla squadra. Naturalmente, anche gli avversari possono fare la stessa cosa, "negando" così il punto. Un'idea geniale che altera i classici meccanismi delle partite di squadra

NUOVI PRIVILEGI

I cosiddetti "perk", le abilità speciali che si sbloccano salendo di livello, sono stati oggetto di un generale restyling. Si va dai semplici accorpamenti (i vecchi Ninja – invisibilità ai sensori cardiaci – e Cold-Blooded – invisibilità a UAV, sentry gun e sensori termici – diventano un unico perk chiamato Assassin) ai cambiamenti di nome (Marathon – sprint illimitato – diventa Extreme Conditioning), fino ai recuperi dai titoli precedenti: ricompaiono, per esempio, Overkill (per impugnare due armi primarie) e Dead Silence (per silenziare i propri passi), entrambi risalenti a *Call of Duty* 4.

ALPHA CHIAMA DELTA

La modalità cooperativa per due giocatori Spec Ops, introdotta con *Modern Warfare 2*, è stata anch'essa rinnovata: ora include alcune caratteristiche prima esclusive del multiplayer, come il ranking progressivo, il matchmaking e le leaderboard. Poi c'è una modalità inedita che si affianca alle classiche missioni, chiamata Survival: si tratta di ondate progressivamente più difficili di nemici che si susseguono costantemente. Infine, si possono comprare armi e potenziamenti e c'è un sistema speciale legato alle killstreak, che per esempio consente di chiamare la Delta Squad, un team controllato dall'Intelligenza Artificiale che aiuta i due giocatori a fronteggiare i nemici.



Dopo 15 vittime consecutive si ottiene la possibilità di diventare un Juggernaut, ovvero una specie di Incredibile Hulk dotato di un'armatura pressoché impenetrabile.



La struttura delle nuove mappe multiplayer non delude: il tocco magico di Infinity Ward sembra esserci ancora tutto.

e regala momenti di grande tensione: un'invitante dogtag abbandonata in mezzo a una piazza fa sentire addosso i mirini di mille cecchini pronti a sparare.

L'altra novità immediatamente evidente è rappresentata da due mappe di gioco, che mostrano una Londra e una Parigi devastate dalla guerra: "Nel single player ci stiamo spostando verso le grandi città" ci ha spiegato Robert Bowling, "cambiando radicalmente la nostra tradizione che voleva i combattimenti svolgersi sempre nelle vicinanze dei grandi centri, ma mai a ridosso di monumenti famosi. Ora abbiamo New York, Londra e Parigi e ciò richiede un grande sforzo tecnico per restituire un'immagine realistica di questi luoghi senza rinunciare ai nostri iconici 60 fotogrammi al secondo. Nel multiplayer, la tecnologia si concentra sull'inclusione di tutte le nuove caratteristiche del gioco senza sacrificare l'aspetto grafico e l'esperienza generale, che deve offrire un livello di performance sempre consistente. Poi c'è il fattore sicurezza e bilanciamento: anche l'engine contribuisce a fare in modo che *Modern Warfare 3* sia resistente a eventuali attacchi, modifiche e tentativi di raggiro ai danni degli altri giocatori. La chiave è l'ottimizzazione, e quello che chiamiamo la magia del codice. Oltre a tante ore di test: ogni minuto libero lo passiamo a giocare, e anche negli uffici c'è sempre una schiera di postazioni multiplayer disponibili per chiunque voglia giocare".

"Un'invitante dogtag abbandonata in mezzo a una piazza fa sentire addosso i mirini di mille cecchini pronti a sparare"

GUERRA APERTA

Il sistema d'assegnazione dell'esperienza e l'avanzamento dei livelli sono stati rivisti, nell'ottica di offrire ai giocatori una più ampia possibilità di personalizzazione: "Abbiamo 30 milioni di giocatori online nell'universo *Call of Duty*, il che rappresenta uno spettro davvero ampio della definizione di ciò che può piacere in uno sparatutto in prima persona", spiega Bowling, "quindi, per *Modern Warfare 3* la priorità era creare una piattaforma aperta e personalizzabile, in modo che gli utenti potessero alterare la loro esperienza di gioco rendendola più vicina ai propri gusti personali. Saranno i giocatori a definire ciò che *Modern Warfare 3* rappresenta per loro, non noi. In quest'ottica si inseriscono diverse novità: la gestione di cosa accade in seguito a una killstreak, di cosa succede quando si sale di livello, fino alle opzioni relative alle armi e alle playlist di gioco. Non c'è, insomma, un binario predefinito che noi pensiamo sia quello giusto, bensì un'ampia possibilità di configurazione che permette al gioco di adattarsi allo stile di ciascuno".

Lo scudo antisommossa, da solo, non è granché. Se però lo associate a un Juggernaut, crea una combinazione pressoché insuperabile.

Il motore grafico è stato oggetto di diversi aggiornamenti e non è ancora noto quale sia la configurazione minima per goderne al meglio.

TUTTI I COLORI DELLO SPARATUTTO

Se siete daltonici, avrete ben presente quanto ciò rappresenti un fattore limitante per giocare online in uno sparatutto competitivo. *Modern Warfare 3* sarà uno dei pochi titoli a includere una modalità per giocatori daltonici: secondo le stime degli Sledgehammer Games, che stanno contribuendo allo sviluppo di questa modalità, il problema affligge circa il 10% della popolazione maschile e dunque interesserebbe ben un milione di giocatori di *Call of Duty*.

CALL OF DUTY: ELITE

Un nuovo sistema di tracking delle statistiche e di social networking si affiancherà al gioco, vagamente sullo stile di quanto già visto con Bungie.net e Battle.net. Si chiama Call of Duty: Elite e verrà lanciato in contemporanea con *Modern Warfare 3*. In due versioni, di cui una a pagamento che offrirà anche contenuti esclusivi, come mappe e pacchetti aggiuntivi di armi e accessori. I piani di lancio, per ora, sono abbastanza definiti per le versioni console, mentre non è ancora chiaro come la cosa verrà gestita in ambito PC.

Una volta creato un "paradigma" di gioco personale, lo si può condividere con la community rendendolo pubblico, in modo che anche altri riescano a provarlo.
Ma tutto questo non rischia di aggiungere troppa complessità, scoraggiando i giocatori meno esperti? Bowling assicura di no: "Non aggiungiamo complessità perché il segreto è come vengono strutturate e presentate all'utente queste opzioni: c'è un'estrema gradualità nell'offrire al giocatore tutte le novità di *Modern Warfare 3*, man mano che questi progredisce in livello ed esperienza.
Chi entra nel gioco per la prima volta trova un numero di elementi da gestire relativamente basso, che non richiede particolare esperienza, ma che cresce di pari passo con il giocatore. Per esempio, all'inizio ci sono solo classi di default, in modo che tutti possano imparare i meccanismi base degli upgrade, dei perk e delle armi; solo in seguito viene data la possibilità di personalizzare la propria classe, non prima di aver preso familiarità con le basi del gioco".

GLORIA AI CADUTI

Uno dei più grandi cambiamenti alla meccanica del gioco si trova nelle killstreak, cioè i bonus assegnati al giocatore che riesce a inanellare più vittime consecutive. Ora ci sono due diverse "linee di sviluppo": la prima, classica, segue direttamente il conto dei kill del giocatore e assegna i normali bonus conditi da alcune novità, come un elicottero d'assalto e il Juggernaut (un'imponente armatura che rende quasi invincibili). L'altra, chiamata Support, non si azzera come la prima con la morte del giocatore e, anziché dare bonus personali, li assegna all'intera squadra, per esempio mostrando avversari, bombe e trappole sulla minimappa, disabilitando i radar nemici o generando un flusso elettromagnetico che paralizza l'elettronica del team concorrente. L'idea è portare benefici anche al tipo di giocatore che non cerca la gloria personale, ma combatte per la propria squadra, e quindi muore più frequentemente.

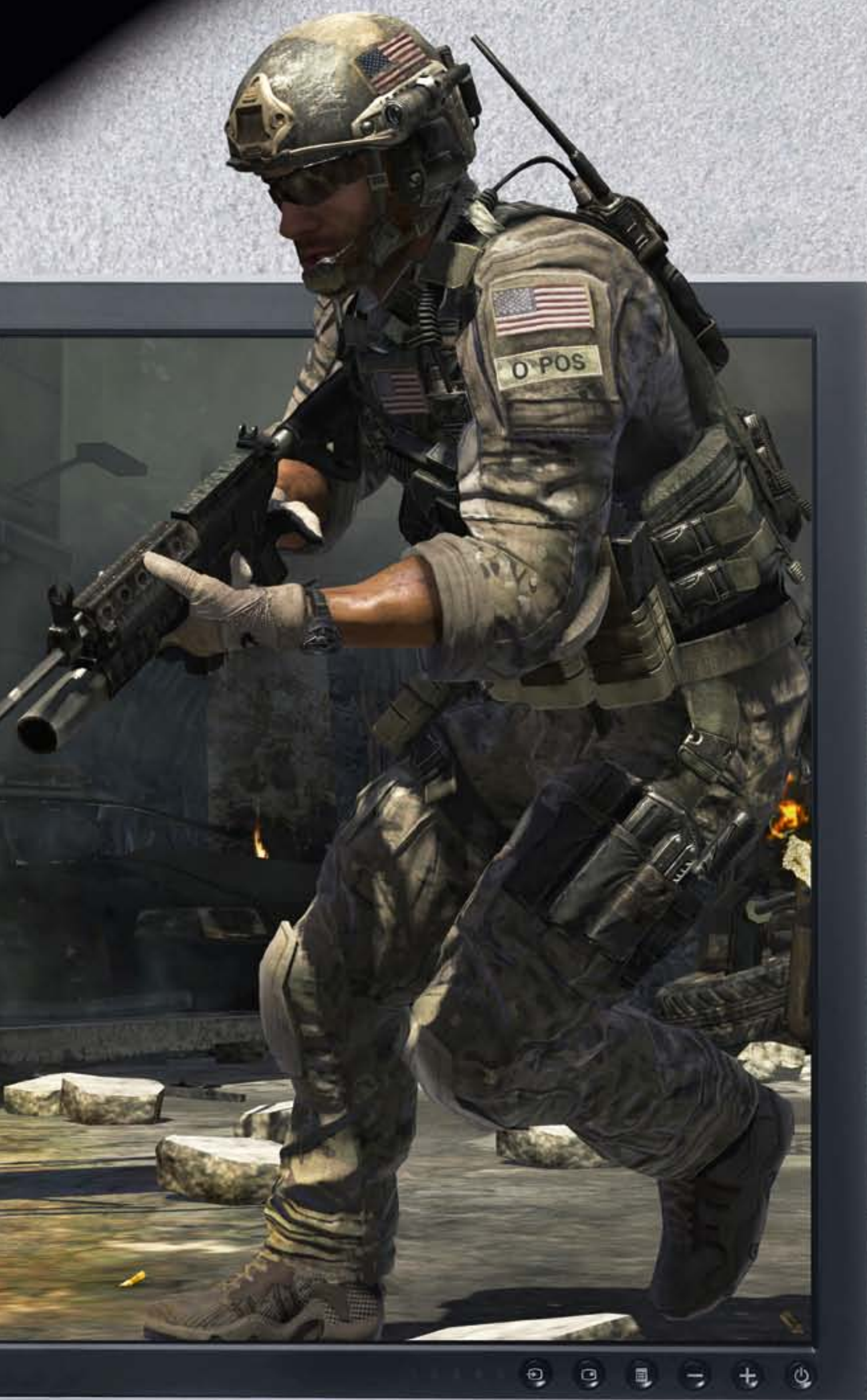
QUESTIONE DI FEELING

Forse il talento non si può insegnare, ma dopo aver giocato per due giorni a *Modern Warfare 3* in multiplayer, la convinzione è che evidentemente all'interno di Infinity Ward ne è rimasto più che a sufficienza.
Non è facile intervenire su un caposaldo del gioco online senza scossoni, e la scelta di creare un sistema il più aperto possibile è la più azzeccata, al punto da essere inevitabile. Ma come si fa a capire cosa vogliono i giocatori? Non ci vuole la sfera di cristallo, ma soltanto molta pazienza: "Monitoriamo tutto", rivela Bowling, "tenendo traccia delle mappe e delle playlist più giocate, ma anche delle armi preferite, dei punti in cui si muore più di frequente, delle mappe che ricevono i maggiori voti contrari. E questi dati influenzano le nostre scelte in fatto di sviluppo e di design anche durante il ciclo di vita di un gioco, per esempio quando dobbiamo intervenire con le patch o pubblicare pacchetti di contenuti aggiuntivi. Non finisce qui: oltre a questi freddi dati, vogliamo anche sentire la community; ecco perché cerchiamo di essere sempre disponibili online e su Twitter, su cui mi arrivano circa 300 messaggi diretti al giorno. Non è facile essere il migliore e titolo online più giocato di sempre, perché puoi pensare di essere perfetto. Invece, se vai online e ascolti quello che dice la gente, ti accorgi che un miglioramento è sempre possibile; quindi ascoltiamo".
E quando si ha orecchio, riesce molto più facile. GIOCHI COMPUTER

STEREOSCOPIA POSSIBILE



Le tecnologie stereo-3D non sono ancora pronte per una diffusione di massa compiuta e definitiva, ma già regalano notevoli soddisfazioni a chi ha aspettato, pazientemente, soluzioni non troppo onerose per una vera esperienza tridimensionale. Anche tutti gli altri, che non sopportano i limiti, veri o soggettivi, della stereoscopia nel gioco, potrebbero venir convinti dall'arrivo degli schermi auto-stereoscopici a prezzi accessibili, senza più bisogno di settaggi e scomodi accessori. **Joseph Massena** indaga per noi, tra possibilità del presente e orizzonti ormai a portata di sguardo.



Ci sono diversi modi di iniziare un articolo sulla stereoscopia nei videogiochi per PC, e hanno tutti a che fare con il proverbiale detto del bicchiere mezzo vuoto e mezzo pieno.

Da una parte esistono problematiche tecniche e limiti legati alla predisposizione individuale verso una fruizione non ancora libera da vincoli e accorgimenti ad hoc; dall'altra, però, abbiamo l'apertura delle nostre macchine da gioco a una gamma di opportunità molto più vasta rispetto a qualunque altro contesto, sia nell'ambito delle piattaforme ludiche, sia nel confronto con l'offerta dell'intrattenimento cinematografico casalingo. Al momento sarebbe difficile consigliare a cuor leggero questo tipo di tecnologia a chi rivolge la propria attenzione esclusivamente ai film in 3D, perché la gamma di prodotti è limitata e, soprattutto, non va al di là di una certa fascia di generi cinematografici, quasi senza eccezione, tra film in animazione digitale e pellicole di fantascienza e horror che spesso hanno poco da offrire a livello artistico, al di là dell'incanto per il 3D; allo stesso tempo, tra le console di gioco solo Sony con la sua PlayStation 3 ha aperto in modo abbastanza compiuto alla stereoscopia, anche se non ha offerto l'opportunità di testare la stessa tecnologia al di fuori di un numero ridotto di prodotti, con metodi di visualizzazione stereoscopica già predisposti.

Quest'ultima considerazione è particolarmente importante, perché di fatto su computer lo scenario è diverso: fra poco arriveremo alle soluzioni delle singole aziende, ma in generale è possibile contare su PC un elevato numero di titoli che si prestano, con diversi gradi di precisione, alle modalità stereoscopiche elaborate dai vari produttori, oppure ai formati universalmente applicabili a schermi e televisori 3D-ready. Oltretutto, in diversi casi abbiamo ottenuto buoni risultati anche su prodotti non direttamente ottimizzati per la stereoscopia, proprio perché la grafica poligonale dei videogiochi può offrire, in tempo reale, tutto ciò che serve a questa antica tecnica di rappresentazione visiva. A questo punto, però, è bene fare un passo indietro.

3D-PC VS. 3D-CONSOLE

Al momento, il PC vincerebbe qualsiasi confronto con il 3D applicato alle console. Anche se prendiamo l'esempio di PlayStation 3, che offre una gamma sempre più ampia di vere esperienze stereoscopiche, bisogna pensare alle inevitabili conseguenze che il calcolo di una doppia immagine prospettica porta sull'ammiraglia di Sony: chi ha provato la pur impressionante esperienza di *Killzone 3* ha potuto verificare il drastico abbassamento del framerate, una volta attivato il 3D, dovuto proprio alla limitatezza dell'hardware montato sulla console. Questa sorte tocca a tutti i giochi centrati su una grafica di ultima generazione, a meno che la tecnica utilizzata sia legata al sistema TriOviz, ideato dai francesi di Darkworks e basato su una variante perfezionata del 3D anaglifico (funzionante, però, anche su occhialini a otturatore LCD). Questa soluzione è stata usata, per esempio, da *Enslaved* per PlayStation 3 e dall'edizione per Xbox 360 di *Batman: Arkham Asylum*, con risultati fluidi, ma lontani dalla perfezione possibile sulla piattaforma PC (a patto di possedere una macchina potente): non si tratta, infatti, di una vera rappresentazione in stereoscopia, ma solo di una raffinata manipolazione di un'immagine 2D, con un senso di profondità piuttosto contenuto.



La modalità stereoscopica dell'ultimo *Killzone 3* è ben fatta, su PlayStation 3, ma risulta anche molto pesante per i processori della console.



I due *Left 4 Dead* offrono esperienze 3D di alto livello, anche grazie alla leggerezza del motore Source.



Il kit di 3D Vision è composto di occhiali a otturatore LCD e trasmettitore in sincrono.

RUDIMENTI DELLA STEREOSCOPIA

Il formato conosciuto come "fianco-a-fianco", presente nelle impostazioni dei driver e nelle opzioni degli schermi 3D, è il punto di congiunzione ideale fra le attuali tecnologie e la storia stessa della stereoscopia. Due immagini prospettiche, diverse in relazione alla distanza fra le nostre pupille, vengono affiancate e direzionate a ogni occhio per restituire la cosiddetta visione binoculare, propria del senso della vista: anche prima dell'avvento della fotografia, artisti e scienziati hanno provato a riprodurre il processo, con disegni regolati da precise prospettive, ma solo in seguito gli studiosi si sono potuti concentrare sui migliori metodi per veicolare le immagini ai rispettivi occhi (anche con velleità auto-stereoscopiche, come vedremo), quando due scatti fotografici convergenti e simultanei hanno risolto il problema dell'angolazione visiva. Alcune delle ingegnose invenzioni della prima ora, come le lenti speciali per "costringere" l'occhio verso una figura, anticipavano nell'idea di base gli occhiali polarizzati ancora in uso nel cinema in 3D (basati, però su proprietà fisiche diverse), mentre si è dovuto attendere più di un secolo prima che le tecnologie con otturatore a cristalli liquidi restituissero una precisione ancora più elevata, nei sistemi video casalinghi o nelle più costose sale cinematografiche. E questi visori, nella fattispecie, sono proprio quelli che un videogiocatore si trova oggi a maneggiare, quando decide di fruire di un 3D che superi i "trucchi" e le distorsioni cromatiche della visualizzazione anaglifica (per intenderci, quella filtrata con lenti colorate): gli otturatori LCD oscurano in modo rapidissimo e impercettibile l'immagine destra e sinistra, alternativamente, in modo che le sequenze vengano percepite dagli occhi separatamente e si ricompongano in una scena perfettamente tridimensionale. Diversi modelli di shutter-glasses sono forniti da tutti i principali produttori di televisori predisposti al 3D, e sono gli stessi che hanno invaso i negozi e le catene di elettronica in corrispondenza delle ultime feste natalizie. Nel nostro caso, però, è facile cedere alla tentazione di riferirsi in forma quasi esclusiva, per il miglior

> "È possibile contare su PC un elevato numero di titoli che si prestano, con diversi gradi di precisione, alle modalità stereoscopiche"

■ Anche *Batman: Arkham City*, come il predecessore, offrirà una modalità stereo-3D molto ben calibrata.

■ Già nel XIX secolo sono stati elaborati diversi metodi per la visione stereoscopica.

LA STRADA DI CRYTEK

Un discorso a parte merita *Crysis 2*, che basa la propria modalità stereoscopica, per PC e console, su una tecnica concettualmente vicina a TriOviz, chiamata Screen Space Re-projection: in questo caso, anche su computer, la pesantezza di una modalità fianco-a-fianco piena e compiuta, con due immagini debitamente calcolate, è lontana dalla portata di un numero troppo elevato di computer in circolazione. Per lo stesso motivo, vista la qualità grafica raggiunta da *Crysis 2* con l'aggiornamento per DirectX 11, la presenza di una modalità 3D meno pesante è da salutare positivamente, anche se le sequenze non saltano letteralmente fuori dallo schermo.

TUTTI I GIOCHI IN STEREO-3D

Basta una semplice ricerca sul Web per consultare le liste stilate dai produttori, in merito ai giochi compatibili con 3D Vision, HD3D, iZ3D e Tridef. In queste pagine, d'altronde, sarebbe impossibile coprire l'intera offerta, davvero ampia e soddisfacente: in particolare, per i punti di forza e le problematiche dei singoli videogiochi vi rimandiamo ai forum gestiti da NVIDIA, AMD e dagli altri produttori citati in questo articolo, pieni di soluzioni anche per prodotti non ufficialmente supportati, magari bisognosi di qualche piccola attenzione.

utilizzo nell'ambito del gioco su PC, alle soluzioni elaborate dalla californiana NVIDIA. A ben vedere, però, una simile analisi non sarebbe corretta, visto che l'altro gigante della produzione di schede video ha finalmente deciso di farsi avanti.

LE STRATEGIE DEI COLOSSI

NVIDIA ha saputo catalizzare l'attenzione sulla stereoscopia per PC, con i suoi accessori e con le tante collaborazioni esclusive con gli sviluppatori, seguendo una politica non lontana da quella adottata, qualche anno or sono, per la gestione della fisica avanzata nei videogiochi. In questo senso, esistono numerosi prodotti che offrono la possibilità di fruire, contemporaneamente, del calcolo di PhysX a livello hardware e delle modalità stereoscopiche di 3D Vision, fra i quali ricordiamo *Batman: Arkham Asylum*, *Metro 2033* (così come i loro seguiti) e il recente *Alice: Madness Returns*. Sarebbe un errore, però, identificare NVIDIA come il vero anfitrione della stereoscopia su PC: la casa americana propone una soluzione facilmente applicabile ai più diffusi schermi 3D, con un kit composto da shutter-glasses e trasmettitore da collegare alla scheda video (che sincronizza le immagini con gli otturatori), ma negli anni precedenti altre aziende hanno cercato di radunare gli appassionati intorno a solide esperienze stereoscopiche, meno supportate dagli sviluppatori ma spesso capaci di ottenere un buon effetto 3D, magari con qualche piccolo accorgimento.

In particolare, i produttori iZ3D e DDD sono gli stessi che AMD ha scelto per attuare la propria strategia, annunciata e messa in atto lo scorso anno, concettualmente diversa da quella di NVIDIA perché basata su hardware e software prodotti esternamente. Queste aziende, per la verità, supportavano già le schede video ATI-Radeon, ma l'offerta è stata ampliata includendo uno sconto sui driver e un formato stereoscopico dedicato, HD3D, che è riuscito a ridurre sensibilmente il divario tra i prodotti ufficialmente supportati da AMD e NVIDIA, con testimonial del calibro di *Mass Effect 2* e *Dragon Age:Origins*.

Nel caso vogliate abbracciare la stereoscopia con una scheda video ATI, però, avrete bisogno di affiancare uno schermo 3D-ready con trasmettitori e occhialini prodotti da altre aziende, tra le quali figurano i giganti dell'intrattenimento audio-visivo, come Sony e Samsung, ma anche la stessa iZ3D. Il risultato può arrivare a livelli paragonabili a quelli ottenuti con 3D Vision, anche se la complessità dei giochi moderni privilegia, in qualche modo, i maggiori mezzi produttivi di

LEGGEREZZA, CARA AMICA

Se uno dei limiti della stereoscopia è il forte impatto sull'hardware grafico, per una volta può venire in aiuto la minore evoluzione degli standard visivi degli ultimi anni. Un titolo come *Resident Evil 5*, perfetto in stereoscopia a prescindere dall'hardware o dai driver presenti sul computer, in 3D vola via fluido anche su macchine medio-potenti, grazie alla buona conversione per PC e a una progettazione che, di base, è pensata per la contenuta potenza delle console. La stessa cosa si può dire per *Devil May Cry 4*, giusto per rimanere nella scuderia di Capcom, oppure per le esperienze GdR di *Fallout 3* e *Fallout New Vegas*, basate su un engine vecchio ormai di diversi anni. D'altronde, anche la serie di *Call of Duty* e gran parte dei giochi mossi dall'Unreal Engine 3 risultano assolutamente alla portata di una fluida esperienza stereoscopica, superiore ai 30 frame al secondo. Una menzione speciale, però, la merita il Source Engine, per la resa 3D dei titoli Valve e per l'analoga prestazione di altri videogiochi, mossi dallo stesso motore grafico: i due *Left 4 Dead* sono titoli di primo piano anche sul piano squisitamente grafico, così come *Team Fortess 2*, *Portal* e *Portal 2*, ma anche videogame indipendenti come *Zeno Clash* e *E.Y.E: Divine Cybermancy* offrono un'esperienza stereoscopica di livello encomiabile, senza pesare troppo sull'hardware.



La struttura del Source permette a molti giochi, come il recente ***E.Y.E: Divine Cybermancy***, di diventare ottime esperienze stereo-3D.



Dukem Nukem Forever fornisce una prestazione visiva non proprio irreprensibile, ma risulta anche particolarmente "leggero" in stereo-3D.



Trioviz ha bisogno di una lieve correzione dei colori, per funzionare con gli appositi occhiali. Ne esiste, però, una variante stereoscopica per le TV 3D-ready.

NVIDIA, che sottendono a un più largo lavoro di ottimizzazione e taratura sui singoli prodotti: per caratteristiche grafiche come ombre e luci dinamiche, per esempio, è necessaria una perfetta "comunicazione" fra le informazioni grafiche dei driver e l'engine di gioco, anche solo per il fatto che tali elementi vengono proiettati da fuochi prospettici molto più distanti, rispetto a quelli necessari per renderizzare i modelli sullo scenario. Ciò non vuol dire che i software di iZ3D e Tridef (il sistema di DDD) non riescano ad arrivare a traguardi qualitativi più che rimarchevoli, ma solo che in diversi casi è necessario intervenire sui parametri che determinano la messa a fuoco della scena (in particolare, l'angolazione prospettica e la distanza tra le immagini stereoscopiche), oppure sulle opzioni grafiche del gioco stesso. Magari si tratta di limitazioni consigliate anche con la tecnologia di NVIDIA, per eliminare le caratteristiche di fatto inutili in modalità stereo-3D, come l'ambient occlusion o i lens flare in 2D, oppure gli effetti che imitano la resa delle pellicole cinematografiche, come il motion-blur e i filtri di sfocatura in genere; in altri casi, però, è necessario eliminare caratteristiche di cui non si vorrebbe fare a meno, magari inficiando una corretta rappresentazione delle ombre.

> "La tecnologia AMD-HD3D si fonda su una politica diversa rispetto a NVIDIA-3D Vision, aprendo la strada a partnership esterne"

Le operazioni più drastiche sono necessarie quando il prodotto non è supportato dalla tecnologia HD3D, laddove 3D Vision presenta un listino più esteso di titoli testati con la propria tecnologia, che coccolano l'utente meno smaliziato con una fruizione più rapida e accessibile (con tanto di rotellina sugli occhiali, per la messa a fuoco).

Di contro, la politica adottata da NVIDIA può portare a qualche controindicazione: chi ha intenzione di dotarsi di un sistema 3D di qualità "panoramica", magari con un costoso schermo da 50 pollici, deve sapere che 3D Vision costringe comunque all'acquisto dell'apposito kit, perché il pannello di controllo non dà modo di utilizzare gli occhiali e i trasmettitori forniti da terzi, anche quando si tratta degli accessori dei produttori più noti. Questi ultimi, al contrario, lavorano senza problemi con

■ *Metro 2033* è un altro gioco particolarmente suggestivo in stereo-3D. La stessa qualità è attesa per il seguito.



■ Esistono diversi modelli di visori stereoscopici, con schermo integrato, alcuni dei quali usati in ambito militare.

■ Modalità anaglifiche e stereoscopiche sono state offerte da altri produttori, prima dell'arrivo di 3D Vision.

i driver iZ3D e Tridef, e quindi con le schede video ATI, nei giochi ottimizzati per la modalità HD3D e nei tanti titoli fruibili in formato fianco-a-fianco.

IL FUTURO DEL 3D

In realtà, per quanto le tecnologie appena esposte siano le più diffuse e soddisfacenti, almeno allo stato attuale delle cose, il loro superamento potrebbe non tardare troppo. Già nel 2010 Toshiba ha presentato (con prezzi ancora inaccessibili ai più) alcuni modelli di schermi auto-stereoscopici, funzionanti senza bisogno di occhiali e trasmettitore, fondati su una tecnologia molto vicina a quella usata dal Nintendo 3DS. La nota console portatile utilizza un metodo, conosciuto come "barriera di parallasse", che permette una corretta visione stereoscopica solo a un singolo utente, perfettamente di fronte al piccolo schermo; soluzioni simili sono state presentate al Consumer Electronics Show 2011 da aziende come la coreana LG, rivolte ai telefoni cellulari, mentre la "multi-barriera di parallasse" implementata dalle TV Toshiba consente di ottenere l'effetto 3D da diverse angolazioni, e sembra quindi rappresentare il futuro dell'intrattenimento 3D casalingo.
Con parole semplici, cerchiamo di spiegarne le meccaniche: due sequenze prospettiche vengono divise e affiancate in tante fasce verticali, mentre un diaframma composto da altrettante piccole "barriere" permette di percepire solo la prospettiva corretta, bloccando l'immagine in eccesso per l'occhio destro e sinistro. La tecnica, in realtà, è ancora più antica dell'auto-stereoscopia a "rete lenticolare" (comunque elaborata nel XIX secolo), che applica lo stesso concetto, ma sostituisce la maglia di elementi schermanti con una fitta griglia di microlenti, atte a direzionare le immagini con lo stesso principio dei binocoli stereoscopici delle origini.
Una tecnologia del genere è stata commercializzata da aziende impegnate nel 3D fotografico, già nella metà del XX secolo, ed è ancora proposta da un produttore come Philips, anch'esso presente all'ultimo CES di Las Vegas con le sue TV auto-stereoscopiche a rete lenticolare.

Esistono altri sistemi di auto-stereoscopia, come quello studiato da Sony sulla base di una complessa emulazione della barriera di parallasse, ma in chiusura ci sembra giusto dar spazio a quelle che rappresentano le principali limitazioni all'affinamento e alla diffusione del 3D, con o senza occhialini. I problemi di ordine tecnico sono capitanati dal forte impatto sulle schede video, dovuto al calcolo "doppio" di tutti gli elementi poligonali, e da un fenomeno ottico conosciuto come "ghosting", paradossalmente causato dalla qualità visiva dei monitor e delle televisioni moderne: le immagini di uno schermo LCD (o, in misura minore, al plasma) lasciano una traccia luminosa che permane, nella velocissima alternanza fra l'immagine destra e sinistra, anche con i migliori otturatori a cristalli liquidi presenti sul mercato. Il risultato è che l'utente percepisce una tenue sovrapposizione delle immagini nascoste ai rispettivi occhi, e può affievolire il difetto solo giocando con le impostazioni di luminosità e contrasto del televisore, oppure con le opzioni grafiche del videogioco che ha sotto mano. Insomma, un minimo di passione verso la stereoscopia è necessaria per arrivare a buoni risultati, in tutti i casi, e anche l'entusiasmo potrebbe non bastare qualora si presentassero, con forza, i principali effetti collaterali del 3D: il sopraggiungere di mal di testa o senso di nausea è un fattore legato a una tolleranza soggettiva, in questo caso di natura fisica, ma deve essere tenuto in debita considerazione dai potenziali fruitori della stereoscopia, insieme alla voglia di provare finalmente una terza dimensione correttamente percepita. GIOCHI COMPUTER

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER



GUERRE DI CONFINE

BORDERLANDS 2



Due anni or sono, Gearbox software proiettò gli appassionati di FPS in un mondo pieno di corporazioni letali e meccaniche GdR, fornendo loro un arsenale infinito disperso in un deserto traboccante d'insidie.
Noi di GMC siamo andati a Dallas per dare una prima occhiata alla seconda avventura su Pandora, sfidando temperature da primato e i "razzi" sparati dal quarterback dei Cowboys.

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** FPS/Gioco di ruolo
- **Casa:** 2K Games
- **Sviluppatore:** Gearbox
- **Data di uscita:** 2012
- **Internet:** www.gearboxsoftware.com
- **Storia degli sviluppatori:** Gearbox software è stata fondata nel 1999 per creare le prime espansioni di *Half-Life*. Dopo essersi cimentata in *Tony Hawk's Pro Skater 3*, ha fatto il definitivo salto nell'olimpo degli sparatutto convertendo *Halo* per PC e producendo poi la nota serie *Brothers in Arms*. Nel 2009, ha lanciato il primo *Borderlands* e, più recentemente, si è cimentata nella resurrezione del controverso *Duke Nukem Forever*.

PANDORA non è una lussureggiante luna abitata da animali luminescenti e da una razza simile agli elfi della tradizione terrestre. Non orbita nel sistema di Alfa Centauri e non è dominato esclusivamente da madre natura.

Il pianeta Pandora, visitato da chi ha giocato il primo *Borderlands*, è un luogo aspro e arido, conteso da alcune feroci corporazioni ansiose di prendere possesso della tecnologia extraterrestre Eridian, e da un'infinità di banditi più o meno organizzati, sempre pronti a rubare le risorse altrui usando la violenza.

Nel 2009 scegliemmo quali panni vestire, tra quelli di un cecchino, di un inarrestabile tank, di un'invisibile sirena o di coriaceo guerriero, per intraprendere la ricerca del Vault: un elusivo quanto promettente deposito di artefatti alieni d'incalcolabile valore. L'impresa era apparentemente aiutata dalle apparizioni di un angelo guardiano, capace di guidarci al rinvenimento di tre dispositivi in grado di aprire il Vault ma anche di attirare l'attenzione di due aziende, la Dahl e la Atlas, intente a tramare alle nostre spalle, fino a farci scoprire che il mitico deposito altro non era che una gabbia extradimensionale per il mostruoso Distruttore, una creatura apparentemente invincibile e una minaccia per l'intero universo.

L'IMPOSTORE

Borderlands 2 ci vedrà tornare su Pandora, cinque anni dopo la chiusura del Vault.
Una chiusura che ha portato con sé la diffusione di un materiale energetico indispensabile al potenziamento delle armi.
A trarne vantaggio è un impostore nascosto dietro lo pseudonimo di Handsome Jack, che con il tempo è diventato un'influente potenza economica e si è subdolamente attribuito il merito di avere aperto e richiuso il deposito, provocando un'ondata di ricchezza di cui ben pochi possono usufruire.
Il giocatore, inizialmente, sarà

36 GMC

SETTEMBRE 2011 GMC 37

iPad 14.12 86 %

GUERRE DI CONFINE

BORDERLANDS 2



Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

Hard WARE

LINGUAGGIO MACCHINA

Cosa c'è di meglio che gustare i propri giochi preferiti su un monitor da ben 27 pollici? Naturalmente, goderseli in 3D, come potrete fare con il costoso e valido monitor di Samsung. Se volete un'alternativa all'imbattibile iPad 2, abbiamo testato un tablet di Packard Bell basato su Android, mentre gli appassionati di cuffie potranno dilettarsi con un nuovo modello wireless di Creative, compatibile anche con le console. Chiudiamo la rassegna con una potente GeForce overclockata, proposta da PNY.

DEUS EX E AMD INSIEME NEL 3D

FINO a questo momento, il rendering dei videogiochi in 3D era quasi un'esclusiva di NVIDIA. È vero che alcuni titoli potevano funzionare anche con tecnologie come iZ3D, ma la maggior parte dei giochi con un supporto alla terza dimensione era basata su 3D Vision.

L'uscita di *Deus Ex: Human Revolution* ha cambiato questo scenario. Il titolo di Square Enix, infatti, è stato sviluppato in stretta collaborazione con AMD, di conseguenza i programmatori si sono concentrati prevalentemente sulla tecnologia AMD HD3D. Ci fa molto piacere che finalmente NVIDIA non corra da sola per quanto riguarda il rendering 3D, ma siamo rimasti con l'amaro in bocca quando abbiamo realizzato che *Human Revolution* soffriva di più di un problema se si provava ad affrontarlo con il 3D Vision.

Sappiamo che il mondo dei giocatori PC è di dimensioni più contenute rispetto al mercato conquistato dalle console, e proprio per questo crediamo che gli sviluppatori dovrebbero cercare di supportare e soddisfare il maggior numero di appassionati possibile, così da aiutare a superare le vecchie "diatribe" che vedevano da un lato i possessori di Radeon e dall'altro quelli di GeForce. Finora, la maggior parte dei giochi non aveva problemi a funzionare con il kit 3D Vision, anche se si trattava di titoli vecchi e se il supporto al 3D non era previsto: bastava attivare gli occhialini e i driver si occupavano di gestire il tutto, con risultati che, nella maggior parte dei casi, erano buoni. Purtroppo, nel momento in cui scriviamo, non è così per *Deus Ex: Human Revolution*.



Deus Ex: Human Revolution supporta tutte le tecnologie di AMD, ma al momento in cui scriviamo non è giocabile con il 3D Vision di NVIDIA.

> "Finora, la maggior parte dei giochi non aveva problemi a funzionare con il kit 3D Vision"

Se il vostro sistema è equipaggiato con una GeForce, lanciate l'avventura di Adam Jensen e nelle opzioni il 3D sarà disabilitato. Forzate l'attivazione e andrete incontro a una serie di difetti grafici. Fortunatamente, un appassionato (**www.youtube.com/watch?v=dX1RMW_wr8o**) sta lavorando a un programma che dovrebbe risolvere il problema, convertendo le chiamate da un formato all'altro, ma, almeno per ora, chi ha investito i propri soldi in un kit 3D Vision dovrà giocarsi *Human Revolution* nella versione non stereoscopica. In parte, l'utenza PC è abituata a questi intoppi, ma ci sarebbe piaciuto sperare che il mercato fosse un po' maturato dopo tanti anni e, invece, ci troviamo ancora di fronte a titoli "brandizzati" che, dal nostro punto di vista, spaccano il mercato in due. Sia chiaro: non troviamo strano che AMD e NVIDIA premano sugli sviluppatori per supportare le proprie tecnologie. Ciò che non ci piace è che queste collaborazioni fra produttori di hardware e di software finiscano per tagliare fuori una fetta di utenza, invece che collaborare per ampliarla il più possibile. Le DirectX hanno messo tutti i colossi dell'hardware d'accordo, permettendo agli sviluppatori di giochi di concentrarsi sul motore grafico in sé, senza impazzire nel farne mille versioni per avere supporto OpenGL, Glide e via dicendo. Tutte le volte che si sono visti dei produttori lottare per l'imporsi di uno standard (Betamax e VHS, piuttosto che Blu-ray e HD DVD, tanto per citarne un paio), uno ha dovuto cedere completamente. Non sarebbe meglio avere uno standard anche sulla stereoscopia? GIOCHI COMPUTER

PACKARD BELL LIBERTY TAB

- **Produttore:** Packard Bell
- **Distributore:** Packard Bell
- **Internet:** www.packardbell.com
- **Prezzo:** € 399

CON il diffondersi del "system on a chip" Tegra 2 di NVIDIA e l'arrivo di Android 3.0, il nascente mercato dei tablet si è riempito di molti dispositivi simili tra loro.

Tanta omologazione risulta ancora più evidente nel Liberty Pad che, prodotto da Packard Bell (un'azienda di proprietà di Acer), ricorda molto per forme e specifiche l'Iconia A500. A distinguere il nuovo arrivato dal predecessore sono soltanto degli angoli più smussati e un lato posteriore coperto da una lamina plastica di colore rosso. Per il resto, sembra di osservare due gemelli, muniti di schermo da 10,1 pollici con risoluzione di 1280x800, 1 GB di RAM, fotocamera posteriore da 5 megapixel con flash a LED e, nella versione in nostro possesso, 16 GB di memoria allo stato solido. Dal più costoso Acer, il Liberty Tab ha anche ereditato un'uscita Micro HDMI, utile a sfruttare le capacità di riproduzione dei filmati HD concesse dal Tegra 2, un connettore proprietario pronto ad accogliere eventuali dock esterni, un ingresso per MicroSD e una porta USB standard. Quest'ultima, una vera rarità nel panorama dei tablet odierni, permette di riconoscere senza problemi le chiavette USB contenenti documenti, foto, filmati e musica, ma è anche utile nel caso si preferisca utilizzare una tastiera classica al posto di quella sullo schermo. Schermo che, non essendo di tipo IPS come nel caso dell'Ipad e dell'Asus Eee Transformer, lascia un po' a desiderare quanto a luminosità e visibilità laterale, tanto da rendere poco apprezzabile la visione di un filmato a un secondo utente. Tale pecca è compensata dalle buone prestazioni del dispositivo che, contrariamente al rinomato campione di Apple, non disdegna la riproduzione completa di tutti i siti flash, offrendo animazioni abbastanza fluide e soprattutto passando tra le pagine con un'eccellente reattività. La presenza del processore NVIDIA consente l'accesso a tutte le applicazioni della sezione Tegra Zone dell'Adroid Market, tra cui si distinguono alcuni giochi apprezzabili dal punto di vista grafico (tenendo presente che stiamo parlando di shader consumanti pochissimi watt) capaci di spremere la batteria nell'arco di 4 ore.

> "C'è una porta USB cui collegare memorie di massa e addirittura una tastiera"

La navigazione tramite Wi-Fi, l'utilizzo del GPS integrato, compatibile con Google Maps e la riproduzione di video a risoluzione standard offrono in media un'ora di autonomia in più, sottolineando la portabilità di un oggetto che pesa poco più di 750 grammi. Il Liberty Tab rappresenta, insomma, un'interessante soluzione per chi desidera navigare comodamente dalla poltrona caricando filmati a 720p sui più diffusi social network, soprattutto grazie a un prezzo adeguato a un tablet destinato ad affiancare un più classico e potente notebook.

GIOCHI COMPUTER



Essendo privo di adattatore 3G, il Liberty Tab può collegarsi alla rete solo tramite Wi-Fi.

Fatta eccezione per il 3G, il Packard Bell Liberty Tab offre tutto quello che ci si aspetta da un tablet Android, ma non brilla per la qualità dello schermo.

7½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere…

DISCO IBRIDO

Si chiama RevoDrive Hybrid la curiosa unità d'archiviazione dati con cui OCZ intende unire i punti di forza degli SSD e degli hard disk. Collegabile direttamente a uno slot PCI-E 4x, il nuovo arrivato abbina 128 GB di memoria NAND a 28 nanometri, controllati da una coppia di controller SandForce 2281 impostati in RAID 0, a un hard disk da 2,5 pollici capace di immagazzinare 1 TB di dati. Nonostante la velocità di rotazione di quest'ultimo non superi i 5.400 RPM, l'Hybrid assicura prestazioni da brividi, con valori di lettura e scrittura rispettivamente pari a 910 MB e 810 MB al secondo, grazie a un sistema di caching in grado di spostare i dati cui si accede più frequentemente nelle memorie allo stato solido. Il promettente ibrido riesce anche a scrivere 120.000 dati da 4 KB contemporaneamente, risultando perfetto anche come disco di sistema. Per ora, chi intende munirsi di tanta velocità e capienza deve sborsare, negli USA, 499 dollari.

MADRE LONGEVA

La Gigabyte GA-H61M-DS2 potrebbe sembrare una motherboard, per processori i7 e i5 di seconda generazione, senza particolari fronzoli, considerando l'utilizzo del chipset H61 e del formato micro-ATX. In realtà, è la prima esponente della serie Ultra Durable 4, che fa della longevità dei componenti il proprio punto di forza. Una fitta fibra di vetro composta da micro filamenti raddoppia le piste di rame, mentre una batteria di condensatori allo stato solido, abbinata a MOSFET Low RDS con garanzia di funzionamento

PNY GEFORCE GTX 580 OC

- **Produttore:** PNY
- **Distributore:** PNY
- **Internet:** www.pny.it
- **Prezzo:** € 490



La 580 OC è già overclockata di fabbrica, ma con RivaTuner è possibile spremerle un ulteriore decina di MHz.

ANCHE se le schede di fascia media riescono a eseguire con efficienza i motori grafici più pesanti, uno sparuto ma tenace numero di produttori continua nella rodata pratica di proporre delle VGA overclockate direttamente dalla fabbrica.

Ed è esclusivamente su una manciata di MHz in più che l'americana PNY punta per distinguere la sua 580 XLR8 OC (dove XLR8 non rappresenta un acronimo, ma un gioco di lettere che in lingua anglosassone suona come la parola "accelerata") da un esercito di rivali, perché la scheda, da punto di vista delle forme e del design, è in tutto e per tutto identica al modello di riferimento di NVIDIA, fatta eccezione per un circuito stampato di colore blu. L'altra differenza risiede nel BIOS, che spinge nativamente la GPU a 805 MHz e la RAM GDDR5 a 4,2 GHz, rispettivamente 33 e 192 MHz in più rispetto alle GTX 580 classiche. Valori che, all'atto pratico, si riflettono in un aumento nei benchmark quantificabile in uno scarso 5% in alcuni giochi.

Battlefield: Bad Company 2 guadagna tre fotogrammi alla risoluzione di 1920x1200, mentre *Crysis 2*, una volta applicate le patch comprensive di DirectX 11 e texture ad alta definizione, passa da 42 a 44 Frame Per Secondo, sempre rimanendo nell'ambito del Full HD. In presenza di motori meno pesanti il divario aumenta, come in *DiRT 3*, che passa da 77 a 85 FPS, ma rimane lecito chiedersi come tali differenze possano essere apprezzabili durante le partite.

Fortunatamente, il ridotto scarto si riflette anche sui consumi, che aumentano, rispetto ai modelli standard, di una decina di watt durante il 2D e di una quindicina nel pieno dell'azione 3D. Differenze che hanno permesso a PNY di mantenere il sistema di raffreddamento disegnato da NVIDIA, munito di una ventola radiale capace di farsi sentire abbastanza vigorosamente durante le partite, producendo un ronzio di circa 41 dB.

La 580 OC non offre, dunque, particolari sorprese: passa attraverso il rendering della stereoscopia con una lama rovente nel burro, accelera le applicazioni di video-montaggio e calcolo scientifico basate su CUDA e viene sconfitta nei benchmark delle singole GPU solo dalle GTX 580 overclockate da altri produttori, che in alcuni casi si spingono oltre nel computo delle frequenze. Come tutto questo possa giustificare un sovraprezzo medio di 50 euro, visto che PNY non ha impiegato un sistema di raffreddamento più silenzioso, rimane un mistero noto solo ai veri fanatici delle prestazioni a ogni costo.

> "La ventola si fa sentire durante le partite, con un ronzio di ben 41 dB"

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Offre una frazione di velocità in più rispetto alle altre 580, ma ne eredita i difetti di rumorosità e consumi. Difficile trovare delle motivazioni per preferirla alle soluzioni standard. **7**

Tech News

Tutte le novità dal mondo della tecnologia applicata al divertimento elettronico…

per 50.000 ore, assicura la capacità di operare anche nei case più bollenti e in presenza di sovratensioni. In attesa che Gigabyte sfrutti tutte queste qualità su una motherboard più adatta ad assemblare un PC per videogiochi, la H61M-DS2 propone un singolo slot PCI-E 16x compatibile con lo standard 3.0 ed è pronta ad accogliere anche le prossime CPU Intel prodotte con geometria a 22 nanometri.

TRINITÀ TEXANA

Mentre le CPU AMD FX a 8, 6 e 4 core si apprestano finalmente a debuttare nel mese di ottobre, iniziano a circolare le prime specifiche delle APU Trinity con cui la principale rivale di Intel intende sommare la potenza dell'architettura Bulldozer a quella dei prossimi Radeon 7000. Prodotte con una precisione di 32 nanometri, le APU Trinity vanteranno almeno 480 shader di tipo MIMD, cioè capaci di gestire differenti parti di codice contemporaneamente, e potranno condividere completamente cache e RAM con la CPU, grazie a un indirizzamento compatibile con le istruzioni X86 a 64 bit. Caratteristiche che dovrebbero assicurare prestazioni 3D perlomeno allineate a quelle delle attuali Radeon 6850, anche grazie a un sistema di gestione dell'energia che overclockerà automaticamente il comparto grafico nei momenti di maggiore impegno. AMD sembra aver ascoltato le richieste di John Carmack, che durante il QuakeCon aveva auspicato la comparsa di GPU in grado di condividere lo stesso spazio di memoria delle CPU, e secondo gli analisti si candida a trovare posto nella prossima Xbox, che potrebbe abbandonare l'architettura PowerPC per

CREATIVE TACTIC3D OMEGA

- **Produttore:** Creative
- **Distributore:** Creative
- **Internet:** it.creative.com
- **Prezzo:** € 199

AGGIRARE i driver e i componenti della scheda audio per affidare l'elaborazione di effetti surround direttamente a delle cuffie parrebbe incomprensibile da parte di Creative, madre delle X-Fi e, proprio in questo periodo, intenta ad annunciare una nuova famiglia di Sound Blaster, eppure è proprio quello che l'azienda di Singapore ha fatto con la sua gamma di headset Tactic3D, di cui le Omega rappresentano il modello più costoso.

Un prezzo notevole, che le Omega non giustificano tanto con la qualità della riproduzione audio, affidata a due trasduttori al neodimio da 50 mm, quanto con una versatilità che le rende utilizzabili in wireless sia sulle console, sia sui PC. La connessione ai desktop e ai netbook è affidata a un singolo cavo USB, che finisce nella base d'appoggio e rende l'headset immediatamente funzionante grazie ai driver standard di Vista e 7. Per sfruttare appieno il prodotto, però, è necessario scaricare l'Omega Pack per Windows, sviluppato congiuntamente con THX e integrante un pannello di controllo chiamato TruStudio PRO, in cui trovano posto alcune funzionalità delle vecchie X-Fi (quali il Crystalizer e l'emulazione del Surround), ma anche alcune novità interessanti, quali il Dialog Plus, che enfatizza le voci dei personaggi e dei nostri compagni di gioco in chat rispetto ai rumori ambientali, o un utile equalizzatore capace di dare più definizione ai bassi.

> "Sono utilizzabili in wireless sia sulle console, sia sui PC"

Tali funzionalità scompaiono collegando le Omega alle console, dato che in questo caso l'audio viene ricevuto tramite due adattatori RCA (inseribili nelle apposite uscite AV di PlayStation 3 Xbox 360) mentre la nostra voce, catturata da un microfono staccabile e comunque molto flessibile, viene inviata direttamente al joypad attraverso un cavo con doppio minijack, comprensivo di pulsante regolazione del volume e tasto mute.

Le Omega possono essere ricaricate tramite un cavetto micro USB collegabile alla base o a uno dei tanti caricatori per smartphone aderenti al medesimo standard, e dopo circa 5 ore di attesa offrono 10 ore di autonomia, ricevendo un audio privo d'interferenze anche a 12-13 metri di distanza dalla base. Si comportano dignitosamente anche sul piano della qualità di riproduzione, che risulta eccellente nei giochi e piuttosto soddisfacente in presenza di brani musicali, grazie alla capacità del software TruStudio di variare il bilanciamento tra le frequenze e a un design che filtra piuttosto bene i suoni esterni.

La versatilità delle Omega rappresenta contemporaneamente un punto di forza e una debolezza, perché riteniamo che ben pochi giocatori passeranno tra console e PC spostando ogni volta cavi e base. Inoltre, per 200 euro, sarebbe stato lecito aspettarsi una base capace di ricaricare le batterie semplicemente appoggiandovi sopra le cuffie e almeno un ingresso capace di accogliere i segnali SPDIF ottici.

GIOCHI COMPUTER



Munite di pulsanti di spegnimento e di regolazione del volume sul padiglione sinistro, le confortevoli Omega si illuminano di blu quando sono accese.

Offrono un buon audio durante partite e film, ma, pur adattandosi sia ai PC, sia alle console, sono sfruttabili appieno solo sui primi.

8

sfruttare le caratteristiche di Trinity.

RAM LUMACA

Micron, uno dei maggiori produttori di moduli RAM, ha sviluppato una nuova tecnologia d'immagazzinamento dati chiamata Hybrid Memory Cube in cui i chip sono disposti tridimensionalmente e connessi tra loro tramite circuiti verticali. Il risultato sono dei moduli di memoria rettangolari in grado di inviare 128 GB al secondo su un singolo canale a 32 bit, laddove le attuali DDR3-1600 rimangono al di sotto dei 13 GB. Contemporaneamente, le memorie HMC possono gestire 3,2 miliardi di richieste al secondo, mettendosi in diretta competizione con le cache e risultando da 10 a 20 volte più veloci persino rispetto alle GDDR5. Micron intende produrre in volumi queste magiche RAM entro il 2013, per proporle ai costruttori di server e di router Gigabit, ma soprattutto prevede di esporne le caratteristiche fondamentali all'organizzazione JEDEC, in modo che tanta velocità inondi i PC casalinghi nel 2015 o 2016.

DOPPIA VISIONE

Durante l'IFA di Berlino LG ha presentato delle TV LCD munite di Dual View, una funzione che vuole dire addio allo split screen spesso sperimentato dai possessori di Xbox 360 intenti ad affrontarsi in multiplayer. In sostanza, gli schermi sfruttano la medesima stereoscopia tipica del 3D per offrire a due giocatori, muniti di altrettanti occhiali attivi, due differenti immagini a tutto schermo, "spalmando" i pixel originali. La soluzione nasconde agli occhi dell'avversario la nostra

SAMSUNG T27A950

Produttore: Samsung
Distributore: Samsung
Internet: www.samsung.com/it
Prezzo: € 650

CON la quasi completa scomparsa del formato 16:10, e il diffondersi degli ingressi HDMI, il confine tra monitor e TV LCD si è fatto molto sfumato.

Il nuovo Samsung T27A950 rappresenta un ibrido tra le grandi TV offerte nei centri commerciali e i monitor adatti a trovare posto sulla scrivania, grazie a una diagonale di 27 pollici e a un pannello a 120 Hz cui è stato abbinato un paio di occhiali 3D attivi. Inizialmente, a fare colpo non sono le specifiche tecniche quanto il design, che vede un piedistallo asimmetrico appoggiato su una base in alluminio dove trovano posto due HDMI, un ingresso component, una scart, una uscita audio per cuffie o speaker analogici e una SPDIF destinata a deviare l'audio proveniente dal PC o dalla console verso un sistema 5.1 esterno.

A sottolineare la stretta parentela con le TV ci sono un ingresso per antenna (utile a ricevere i segnali del digitale terrestre) e un telecomando con cui passare rapidamente tra i vari formati di stereoscopia. In questo comparto, il T27A950 offre buoni risultati: gli occhiali attivi sono infatti compatibili con le immagini 3D prodotte da Xbox 360, PlayStation 3 e PC, una volta installato il software TriDef presente nella confezione e supportato sia dalle GeForce sia dalle Radeon. Dopo aver sincronizzato gli occhiali tramite radio, lo schermo offre un'eccellente profondità e luminosità, favorita da una retroilluminazione Edge LED utile anche a dare un buon contrasto a film e video.

Il pannello scelto da Samsung è di tipo TN, offre un'ottima visibilità laterale e mostra in modo ottimale sia testi, sia poligoni, ma soprattutto è in grado di assecondare senza indugi la velocità dei più frenetici FPS, che in 2D possono essere spinti fino a 120 Hz, se si ha l'accortezza di collegare la prima porta HDMI a un'uscita DVI sul PC. Purtroppo, nell'elegante piedistallo, che non permette di variare l'altezza dello schermo ma solo la sua angolazione, sono assenti gli ingressi VGA e DisplayPort, di conseguenza chi è in possesso di tutte le console non potrà utilizzarle contemporaneamente. In compenso, è presente una porta Ethernet utile a utilizzare lo Smart Hub di Samsung, un insieme di piccole applicazioni utili a navigare sui canali YouTube preferiti, o a tenersi informati su meteo e notizie.

Il T27A950 è, insomma, un eccellente compagno di giochi, purtroppo afflitto da qualche mancanza, quale l'impossibilità di utilizzare gli occhialini compresi con la stereoscopia 3D Vision integrata nei ForceWare. L'unico modo per aumentare l'immersività rimane quello di lasciare la scrivania e spostarsi direttamente nel salotto. GIOCHI COMPUTER

> "Il pannello scelto da Samsung offre un'ottima visibilità laterale"



La retroilluminazione a LED permette allo schermo di conservare una linea invidiabile e ne riduce i consumi complessivi.

Un versatile schermo 3D compatibile con PC e console. Più adatto ai possessori di schede ATI che a chi utilizza NVIDIA. **8**

Tech News

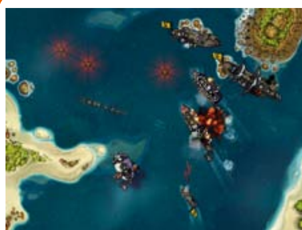
Tutte le novità dal mondo della tecnologia applicata al divertimento elettronico…

posizione sulla mappa, ma si riflette in immagini a bassa risoluzione con forte distorsione verticale. È interessante notare come questo approccio, apparso per la prima volta in una TV Sony dedicata alla PlayStation 3, stia prendendo piede. Le TV LG munite di doppia personalità dovrebbero apparire sul mercato a novembre, sebbene il produttore coreano non abbia ancora rivelato come intenda risolvere il problema dell'audio.

NUOVE SOUND BLASTER

A distanza di 6 anni dal debutto delle X-Fi, Creative dimostra di credere ancora al mercato delle schede audio, annunciando le nuove Sound Blaster Recon3D, basate sul potente DSP Core3D. Munito di 4 unità di elaborazione, il nuovo DSP si occupa di eseguire degli algoritmi sviluppati in collaborazione con THX, tra cui spiccano un equalizzatore dinamico, una rinnovata disposizione su 7.1 canali dei segnali stereo e una funzionalità chiamata CrystalVoice, capace di rendere cristallina la qualità dei dialoghi, anche durante i giochi e negli ambienti più rumorosi. A comporre la gamma Recond3D sono anche due schede marchiate Fatal1ty Professional e Champion, munite di schermatura EMI e pannello frontale da 5 e 3 pollici, ma anche il modello base vanta dei DAC a 24 bit da 102 dB, uscita amplificata per le cuffie, entrate e uscite SPDIF e decodifica Dolby Digital. I prezzi delle nuove arrivate non sono ancora stati rivelati al grande pubblico, ma nei prossimi numeri di GMC vi daremo tutte le informazioni necessarie a giudicare l'effettiva qualità delle figlie delle X-Fi e delle nipoti delle Audigy.

CRIMSON: STEAM PIRATES



- **Produttore:** Bungie
- **Prezzo:** gratis
- **Versione provata:** iPad
- **Internet:** www.bungie.net/projects/aerospace/crimson

LA pirateria raccontata nei videogiochi, nei film e nella narrativa è, perlopiù, quella della prima metà del XVIII secolo.

In pochi ricordano che l'epopea dei pirati conobbe una rinascita sul finire del XVIII secolo, con l'avvento delle navi a vapore. A quest'epoca pionieristica è ambiziosamente dedicato lo splendido *Crimson: Steam Pirates* di Bungie. Non si tratta di un'omonimia: la "Bungie" di cui parliamo è la stessa di *Halo*, anche se la divisione occupatasi dello sviluppo di questo titolo è un dipartimento "minore" in seno alla medesima casa di produzione.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Crimson: Steam Pirates, perciò, segna il debutto di questa talentuosa software house nel mondo dei giochi mobile, nell'AppStore in particolare. Considerata la firma prestigiosa, le aspettative erano elevate, ma Bungie è riuscita persino ad andare oltre, sfornando un titolo originale, per nulla ripetitivo e dotato di grande longevità. Come se non bastasse, si tratta di un gioco completo, scaricabile in maniera totalmente gratuita. Esiste, per chi lo desidera, la possibilità di acquistare delle espansioni a pagamento (costano 1,59 euro l'una) ma, lo ripetiamo, *Crimson* è un gioco completo, capace di garantire almeno una decina di ore di divertimento nella modalità "storica" (in solitario), e infinite ore di gioco in multiplayer (purtroppo solo in locale, condividendo lo stesso iPad: manca, infatti, una modalità online, è forse questo l'unico rilievo che si può muovere a *Steam Pirates*).

Crimson: Steam Pirates racconta la saga di una ciurma di pirati che infesta le acque della costa atlantica degli Stati Uniti sul finire del XIX secolo. Il gioco, in realtà, è ambientato in una sorta di "realtà alternativa": gli autori immaginano, infatti, che la guerra di secessione non si sia conclusa con la vittoria dell'Unione nel 1865, ma che l'America si sia definitivamente divisa tra Unionisti e Confederati. Si tratta di uno strategico a turni, in cui si è chiamati a guidare le navi della propria piccola flotta (composta da un solo vascello, all'inizio del gioco) contro mercantili, imbarcazioni militari (unionisti, francesi, inglesi, spagnoli o confederati) o all'assalto di forti costieri. *Crimson: Steam Pirates* è raffinato, avvincente e imprevisto, e getta una ventata di aria fresca nell'AppStore. Da scaricare senza indugio!

Sarebbe stato fantastico anche a pagamento. Uno dei migliori e più originali giochi di strategia a turni mai visti su iPad. Peccato per l'assenza del multiplayer online. 8½

Provato
GUNS'N'GLORY



I cosiddetti Tower defense, nati da una costola dei ben più noti giochi di strategia in tempo reale, hanno conosciuto grande fortuna sulle piattaforme touch, da iPhone in poi. A diffonderne la popolarità hanno contribuito alcuni successi entrati ormai nella leggenda, come *Plants vs Zombies* di PopCap Games. Curiosamente, un'interpretazione in chiave western non era stata tentata, fino a oggi. A proporla, per una vastità encomiabile di piattaforme, è lo sviluppatore tedesco HandyGames, che offre *Guns'n'Glory*, praticamente gratis, sui principali dispositivi mobile in circolazione, compreso il nuovo Xperia Play di Sony. *Guns'n'Glory* viene distribuito, infatti, in due versioni: una gratuita e una a pagamento. La differenza tra le edizioni sta semplicemente nella presenza di banner pubblicitari, che in quella a pagamento sono assenti. Nel gioco s'interpreta la parte dei "cattivi": bisogna coordinare, infatti, una banda di gangster per impedire a un gruppo d'innocui coloni di attraversare le praterie e i canyon che costituiscono l'ambientazione dei 40 livelli di gioco: semplice, divertente e frenetico.

- Produttore: **Handy Games**
- Prezzo: **da 0 a € 3,99**
- Versione provata: **iPhone, iPad, Android, Ovi Store, Sony Xperia Play**
- Link: **http://gunsandglory.handy-games.com**

Lo stile di gioco non è originale, ma l'ambientazione di questo tower defense sì. Se è gratis, poi... 8

Provato
DRAWRACE 2 (HD)



Il nome di Chillingo (la compagnia è stata recentemente assorbita da Electronic Arts, di cui è diventata una divisione) è leggendario nel mondo degli appassionati dei giochi mobile, per la notorietà derivante dalla produzione dei capitoli della saga di *Angry Birds*. L'originalità è nel DNA di Chillingo, che già l'anno scorso aveva avuto il coraggio di proporre addirittura un titolo di guida in cui i giocatori non guidavano veramente le proprie vetture. Il gioco è stato un successo, al punto da indurre gli sviluppatori a proporne un seguito notevolmente migliorato nella grafica e nel sistema di controllo. Come il titolo suggerisce, *DrawRace* è un gioco di guida in cui, invece di pilotare davvero un veicolo, si disegna la sua traiettoria sulla pista, con una modalità non dissimile da quella vista in *Flight Control* di Firemint. Solo che qui bisogna farlo molto rapidamente, perché il computer registra la velocità con cui il dito scorre sulla pista. Terminato il "disegno" della traiettoria, il computer fa partire la gara e la nostra vettura ripercorre fedelmente il percorso disegnato. Rispetto al predecessore, è stato aggiunto un pulsante "turbo" per accelerare il veicolo durante la gara. In una parola: irresistibile!

- Produttore: **Chillingo**
- Prezzo: **€ 0,79 (iPhone), € 2,39 (iPad)**
- Versione provata: **iPhone/iPad (iOS4)**
- Link: **www.chillingo.com**

Un gioco di guida dove... si disegna. Il secondo capitolo è migliorato nella grafica e nel sistema di controllo. 8

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio…

UNA SALA GIOCHI CHIAMATA IPAD

Realizzato da Ion Audio, una casa di produzione statunitense specializzata nella creazione di accessori per iPhone e iPad, iCade è un vero e proprio mini-cabinato "vecchia scuola" (sullo stile dei coin-op tanto in voga negli Anni '80) appositamente realizzato per iPad. Prodotto con legno di qualità e un robusto joystick accompagnato da un'eccellente pulsantiera semi-professionale, iCade funziona con due batterie a stilo che garantiscono una durata di almeno venti ore, ma è disponibile anche un alimentatore di rete. Questo divertente accessorio si collega all'iPad in modalità wireless (il tablet di Apple si inserisce semplicemente nel mobiletto) sfruttando la connessione Bluetooth (l'iPad lo riconosce come una tastiera senza fili) ed è compatibile, al momento, solo con una limitata serie di giochi (tutti i titoli della serie *Atari's Greatest Hits* e poco altro), ma la lista si allunga di giorno in giorno. Il kit di montaggio (iCade necessita di un semplice assemblaggio della durata di circa dieci minuti) costa 99 dollari (circa 69 euro, al cambio attuale) ma non è distribuito ufficialmente in Italia. Gli appassionati di retrogaming potranno ordinarlo direttamente online presso il sito del produttore: **www.ionaudio.com/products/details/icade**

Il Sistema GIUSTO



Un nuovo Phenom offre una manciata di MHz in più alla configurazione base, mentre i due sistemi più costosi adottano 8 GB di RAM per dire definitivamente addio allo swap. Il calo di prezzo delle RAM, poi, porta un cambiamento radicale nel regno di frequenze e latenze.

FATTORI ELEVATI

Durante il suo *keynote* annuale, tenutosi durante l'ultimo QuakeCon, John Carmack ha ricordato, con un filo di nostalgia, come i suoi esperimenti sull'Atari 2600 trovassero posto in 128 byte di RAM, mentre la creazione di *RAGE* ha richiesto a id Software l'assemblaggio di un server da 192 GB di DDR3 capace di accorpare il lavoro di artisti e programmatori. Un fattore di crescita superiore al miliardo, sviluppatosi nell'arco di un trentennio e destinato ad aumentare nei prossimi mesi, grazie al continuo crollo dei prezzi delle memorie. Crollo che ha già fatto vittime importanti, quali OCZ, impegnata ormai esclusivamente nella produzione di drive a stato solido e alimentatori, ma perfetto per arricchire i nostri PC con 8 GB di RAM spendendo meno di 100 euro. Tale quantitativo di memoria non offre particolari vantaggi ai giochi (pensati per essere eseguiti su macchine con 2 o 4 GB), ma certo fa comodo quando si avvia una partita di *Civilization V* lasciando aperti in background browser, fogli di calcolo e una miriade di utility di messaggistica istantanea.

▼ PROCESSORE



■ **SISTEMA IDEALE: Core i7-2600K € 260**
Socket 1155 – 3,4 GHz – quad core – HyperThreading – 8 MB cache L2 – 95 watt

■ **SISTEMA MEDIO: Core i5-2400 € 150**
Socket 1155 – 3,1 GHz – quad core – 6 MB cache L2 – 95 watt

■ **SISTEMA BASE: Phenom II X4 850 € 90**
Socket AM3 – 3,3 GHz – quad core – 2 MB cache – 95 watt

I nuovi Sandy Bridge di Intel abbinano prestazioni da primato a una sicura longevità futura, grazie alle istruzioni SSE 4.2 e AVX. Il 2600K del sistema ideale vanta anche un moltiplicatore sbloccato, pensato per offrire ampie possibilità di overclock a chi vuole sconfiggere tutti i record nei benchmark. La configurazione base sfrutta l'unico Phenom II quad core privo di cache L3, per eseguire senza indugio qualsiasi motore software moderno.

▼ SCHEDA VIDEO



■ **SISTEMA IDEALE: 2 GeForce GTX 560 Ti € 340**
820 MHz core – 1 GB DDR5 a 4,2 GHz – bus 256 bit – 768 stream processor

■ **SISTEMA MEDIO: Radeon HD 6950 € 180**
800 MHz core – 2 GB GDDR5 5 GHz – bus 256 bit – 1.408 stream processor

■ **SISTEMA BASE: Radeon HD 6870 € 140**
900 MHz core – 1 GB GDDR5 a 4,2 GHz – bus 256 bit – 1120 stream processor

Nel sistema ideale torna a trovare posto una configurazione SLI, basata su due GTX 560 contenenti complessivamente 768 veloci unità di calcolo. I due sistemi più economici sfruttano le singole GPU dell'ultima generazione DirectX 11 di ATI, riuscendo comunque a eseguire Crysis 2 al livello più elevato di dettaglio. Perfette per i giochi, le VGA scelte aiutano la CPU anche nei calcoli più seriosi e possono gestire tre monitor contemporaneamente senza indugi.

▼ SCHEDA MADRE



■ **SISTEMA IDEALE: Asus Maximus IV Extreme-Z € 280**
Intel Z68 – Socket 1155 – 4 DDR3 – 2 PCI-E 16x/8x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 1x – 10 SATA – 19 USB

■ **SISTEMA MEDIO: Gigabyte Z68P-DS3 € 100**
Intel Z68 – Socket 1155 – 4 DDR3 – 2 PCI-E 16x/8x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 12 USB

■ **SISTEMA BASE: AsRock 970 Extreme4 € 80**
AMD 970 – Socket AM3+ – 4 DDR3 – 2 PCI-E 16x/8x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 1x – 5 SATA - 12 USB

Il chipset Z68 riesce ad abbinare il QuickSync di Intel alla grafica delle VGA dedicate, offrendo la migliore combinazione di 3D e riproduzione video. La AsRock più economica non è da meno quanto a versatilità e come le altre motherboard scelte supporta sia le configurazioni CrossFire, sia quelle SLI. Grazie al chipset 970, inoltre, è pronta ad accogliere i futuri Bulldozer.

▼ MEMORIA RAM



■ **SISTEMA IDEALE: 8 GB G.SKILL RIPJAWSX PC3-17000 € 100**
2 DIMM da 4 GB – latenze 11-11-11-30 a 2.133 MHz – 1,5v

■ **SISTEMA MEDIO: 8 GB Corsair Vengeance Blue PC3-15000 € 60**
2 DIMM da 4 GB – latenze 9-10-9-27 a 1.866 MHz – 1,5v

■ **SISTEMA BASE: 4 GB Kingston HyperX PC3-12800 € 40**
2 DIMM da 2 GB – 9-9-9-27 a 1600 MHz – 1,5v

Il costante calo di prezzo delle DDR3 permette alle due configurazioni più costose di utilizzare 8 GB di RAM, capaci di accogliere contemporaneamente i motori di gioco e le applicazioni, senza mai costringere il sistema all'utilizzo della memoria virtuale. Il Sistema base vanta una capienza inferiore, ma sfrutta delle DIMM a 1.600 MHz in grado di soddisfare la fame di dati dei Phenom II X4.

▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z906 € 320**
5.1 - Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale - 500 watt RMS totali - telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Logitech Z506 € 80**
Kit analogico 5.1 - 75 watt RMS - uscita cuffie - volume su satellite

■ **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6160 € 60**
Kit analogico 5.1 – 50 watt RMS totali – Telecomando a filo



Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z906, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque ad offrire un audio soddisfacente.

▼ MONITOR



■ **SISTEMA IDEALE: Samsung SyncMaster T27A950 € 699**
27 pollici – risoluzione 1920x1080 – 2 HDMI – 3 ms – 120 Hz

■ **SISTEMA MEDIO: Samsung SyncMaster T23A750 € 449**
23 pollici – risoluzione 1920x1080 – 2 HDMI – 3 ms – 120 Hz

■ **SISTEMA BASE: LG W2363D € 200**
23 pollici – risoluzione 1920x1080 – 2 HDMI – 3 ms – 120 Hz

Tutti i pannelli sono di tipo TN, di conseguenza sacrificano la fedeltà cromatica in favore di un'eccellente reattività dei cristalli e di un pieno supporto al 3D, grazie alla frequenza di 120 Hz. Tutti i modelli raggiungono il Full HD e offrono delle porte HDMI utili ad accogliere le console, ma solo i due Samsung sono accompagnati da occhiali attivi compatibili anche con le Radeon di AMD.

▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium HD € 150**
24/96 in 7.1 - 24/192 in stereo - DTS Interactive - EAX 5

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium € 70**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2



Creative torna a dominare il comparto audio grazie alle ultime evoluzioni della famiglia X-Fi. La Titanium HD vanta uno straordinario rapporto tra segnale e rumore, e offre agli audiofili la possibilità di sostituire l'Opamp con un modello a scelta. La meno costosa Titanium si limita, invece, a produrre suoni di qualità superiore alle soluzioni integrate, supportando anche OpenAL ed EAX 5.

▼ ALIMENTATORE



■ **SISTEMA IDEALE: Coolermaster silent pro gold 1.200 € 220**
1.200 watt – 4 PCI-E 8 pin – 6 molex – 12 SATA – modulare

■ **SISTEMA MEDIO: Corsair HX750W € 120**
750 watt – 4 PCI-E 8 pin – 8 molex – 12 SATA – modulare

■ **SISTEMA BASE: LC-Power LC8650 € 70**
650 watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PATA – 6 SATA – modulare

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: OCZ Vertex 3 120 GB e Western Digital Caviar Black € 320**
1120 GB – Serial ATA 600 – SSD/7200 RPM – 64 MB di buffer – Tempo di accesso 1 ms/9 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Western Digital Caviar Black 1 TB € 80**
1 TB – Serial ATA 600 – 7.200 RPM – 64 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 7200.12 1 TB € 60**
1 TB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms



A un SSD da 2,5 pollici dotato di controller SandForce 2281 spetta il compito di accogliere il sistema operativo del Sistema ideale, mentre i giochi trovano posto in un ottimo Black Caviar, presente anche nella configurazione media. Il più economico Barracuda offre comunque prestazioni adeguate e tutte le funzionalità AHCI.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi alla stampa della rivista, potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 2.689 (limite 3.000)	€ 1.289 (limite 2.000)	€ 740 (limite 1.000)

COLORI E NUMERI

Le GPU integrate riescono ormai a riprodurre fluidamente anche i filmati h.264 di migliore qualità. Ecco tre motherboard perfette per creare dei piccoli e veloci HTPC:

Asus AT5IONT-I
€ 140

Un Atom 525 dual core a 1,8 GHz, affiancato da un Ion 2 a proprio agio sia con i Blu-ray, sia con gli MKV. È meno potente rispetto alle soluzioni di AMD, ma richiede solo 13 watt.
www.asus.com



Zotac Fusion350-A-E
€ 120

Una APU AMD E-350 dual core a 1,6 GHz, integrante un Radeon 6310 e contornata da 5 porte SATA, due slot SODIMM e controller Wi-Fi 802.11n.
www.zotac.com



AsRock A75M-ITX
€ 110

Socket FM1, doppio alloggio DDR3 e slot PCI-E 16x, per una scheda in grado di accogliere le CPU AMD della serie A8 e A6. Adatta alla riproduzione video quanto all'esecuzione dei giochi.
www.asrock.com



schermo BLU

Premi INVIO per continuare



L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a:
schermoblu@sprea.it
oppure una lettera a:
Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)

I SOLITI SOSPETTI

Ci sono titoli destinati a essere ricordati anche per l'elevata quantità di bug che li accompagna. *Empire: Total War, Fallout 3* e *Need For Speed: Carbon* sono, probabilmente, tra i titoli apparsi più di frequente su queste pagine, ma condividono lo scettro con una grande quantità di giochi. Se anche voi incappate in qualche intoppo nell'affrontare il Mojave, a sfuggire alla polizia o a conquistare il mondo, il consiglio è di consultare i vecchi numeri della rivista, dove probabilmente abbiamo già pubblicato la soluzione ai problemi più diffusi.

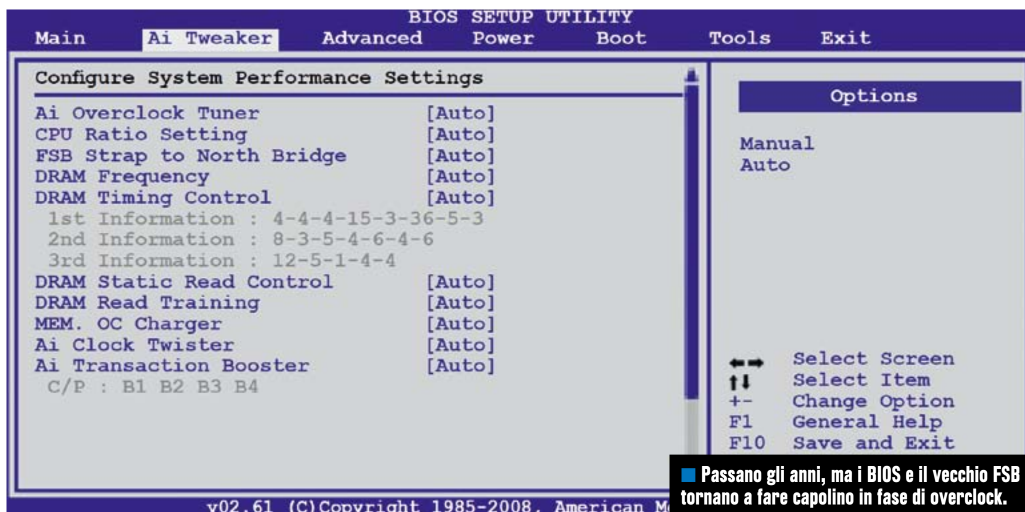
Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.



Passano gli anni, ma i BIOS e il vecchio FSB tornano a fare capolino in fase di overclock.

DUBBIO FREQUENZE



Possiedo un PC composto da Asus P5Q Pro, Intel Core 2 Quad Q6600, 4 GB di RAM Dominator da 1.066 MHz, alimentatore da 600 watt e scheda video Asus EAH4850 512 MB. Vorrei overclockare qualche componente per migliorare le prestazioni dei giochi, ma non ho mai effettuato questa operazione. Hai qualche consiglio da darmi?

Tequila



L'utilità dell'overclock, negli ultimi anni, ha perso peso con lo stagnare delle richieste hardware, ancora legate alle caratteristiche delle console di Sony e Microsoft. Il tuo sistema, per esempio, è in grado di eseguire degnamente gli ultimi titoli, soprattutto considerando che nella mail specifichi di preferire i GdR agli FPS. Detto questo, nel tuo sistema il componente che più si presta a essere overclockato è sicuramente la CPU, anche tenendo conto della presenza di DDR a 1.066 MHZ.
Per effettuare l'operazione, dovrai entrare nel menu AI Tweaker del BIOS, raggiungibile premendo Canc durante le prime fasi di avvio del PC. Qui troverai una voce chiamata **FSB frequency**, che determina la velocità con cui il processore dialoga con il Northbridge, ovvero il chip delegato alle comunicazioni con RAM e porte PCI-E.
Di default, questa voce indicherà 266 MHz, un valore che potrai provare a elevare fino a 300-333 spingendo la CPU nei pressi dei 3 GHz. In caso compaiano dei segni d'instabilità, dovrai agire anche sul valore FSB Strap che, una volta impostato su 333 MHz, spingerà il Northbridge a utilizzare delle latenze più "rilassate" per la sua frequenza interna. Con DRAM Frequency, invece, potrai avvicinare (ma non superare, se non vuoi incappare in una serie di schermate blu) la velocità delle memorie nei pressi dei 1.066 MHz, dopo aver trovato il giusto overclock della CPU. I vantaggi offerti dall'overclock del comparto RAM-CPU potrebbero però essere vanificati dalla Radeon 4850, soprattutto avvicinandosi alla risoluzione Full HD. Nella sezione Overdrive dei Catalyst troverai le opzioni necessarie a spremere qualche fotogramma in più dalla tua GPU (che, di base, opera a 650 MHz per gli shader e 2 GHz per la RAM), ma nei giochi tale operazione si rifletterà comunque in un impercettibile aumento della fluidità. Per ottenere un vero balzo di qualità, dovresti abbinare all'overclock della CPU un più recente Radeon 6850.

MEZZA PIGRIZIA



La mia Radeon 4870X2 è afflitta da un problema di "pigrizia", che vede la prima GPU e parte della RAM operare rispettivamente a 750 e 900 MHz, mentre la seconda GPU e la seconda metà di RAM non vogliono saperne di salire sopra i 500 MHz, anche durante l'esecuzione dei giochi. Pensi che una versione più recente

Due cilindri



Questo mese rispondiamo a due lettere sull'argomento, ma la configurazione a doppia scheda proposta nel nostro Sistema giusto non deve trarre in inganno: in un mercato in cui proliferano le conversioni da console, creare dei PC utilizzando due schede video di fascia altissima porta vantaggi solo ai pochi possessori di monitor WQHD con risoluzioni da 2560x1440 o più pixel. A giustificare la coppia di GeForce 560 Ti del Sistema ideale è il prezzo complessivo delle due schede, che rimane inferiore a quello di una singola GTX 580, ma non c'è dubbio sul fatto che la maggior parte dei giocatori troverebbe le proprie esigenze ludiche soddisfatte anche soltanto da una delle due campionesse. SLI e CrossFire rappresentano, insomma, una buona possibilità di upgrade (che si estenderà ulteriormente con la scomparsa degli slot PCI) per chi possiede attualmente una sola scheda di fascia media, mentre l'acquisto di due GTX 580, o di una singola Radeon 6990 insieme a un alimentatore da 1 kW e un monitor Full HD, può offrire esclusivamente vantaggi ai veri fanatici dell'hardware, che vogliono primeggiare nei benchmark, più che nelle arene virtuali.

dei Catalyst possa risolvere il problema?

Andrea



Nell'immagine che hai allegato alla mail è visibile la versione 10.9 dei Catalyst, ancora contraddistinta dalla scritta ATI e certamente datata per quanto riguarda la compatibilità con i titoli più recenti. Il problema da te riscontrato potrebbe però persistere, visto che viene riscontrato anche da alcuni utenti muniti dei driver più recenti, soprattutto in presenza del chipset 945P. In molti forum è consigliato l'utilizzo di RivaTuner, ma esiste un sistema per aggirare la "pigrizia" del secondo processore grafico senza installare nuovo software: bisogna attivare l'opzione Overdrive lasciando invariate le frequenze di default, salvando poi un profilo apposito utilizzando l'omonima opzione nei Catalyst. Fatto questo, è necessario raggiungere la cartella **C:\Utenti*nomeutente*\AppData\Local\ATI\ACE\Profiles dove** sarà presente un file XML omonimo al profilo da creato. Aprendo il file con il Blocco note, ci si trova davanti a due gruppi di valori: quelli nel gruppo **Target_0** si riferiscono alla prima GPU, quelli contrassegnati con **Target_1** influenzano invece la seconda. In quest'ultimo gruppo bisogna variare il valore tra virgolette delle linee **<Property name="Want_1" value="" /> in 75000, 90000 e 1250**, per le voci **CoreClockTarget_1**, **MemoryClockTarget** e **CoreVoltageTarget**. In alternativa, si possono più semplicemente copiare le linee **Property Name** e **Feature** del primo gruppo in modo che risultino identiche anche nel secondo. Fatto questo, il tuo non più giovane, ma ancora capace Radeon dovrebbe finalmente spingere tutte le parti del proprio motore alla giusta velocità, quando avrai l'accortezza di giocare a schermo intero. Il CrossFire, raggiunto tramite una scheda singola o una coppia di Radeon, infatti, non può ancora funzionare in finestra.

PIOGGIA DI SHADER



Vorrei creare una configurazione SLI per sfruttare appieno la mia Asus Rampage II Extreme, ma non ho mai effettuato l'operazione. Devo cambiare qualche impostazione nel BIOS, nel sistema operativo o nei driver di NVIDIA? Il Cavo verso il monitor va collegato alla GTX 580 già presente nel primo slot o alla seconda? Le due schede devono essere di marca identica?

Marco



Dar vita a una configurazione SLI su una scheda madre potente come la Rampage II è un gioco da ragazzi. Per prima cosa, dovrai controllare che, nella sezione Chipset del BIOS, l'opzione **PCI-Express Selector** sia su **Auto** o su **x16 x1 Mode**. In questo modo, il secondo slot verrà pilotato da 16 linee, assicurando un notevole flusso di dati verso entrambe le GeForce (l'opzione alternativa "x8 x8", invece, suddivide i 16 canali anche sul terzo slot, rendendo possibili le configurazione SLI a tripla scheda). Dopo, non dovrai fare altro che collegare la nuova GTX 580 al secondo slot, unendo tra loro i connettori laterali di entrambe le schede tramite il cavo SLI presente nella confezione della motherboard. Le GTX 580 vantano due connettori laterali, creati per assicurare configurazioni triple, ma in presenza di due sole GeForce è possibile scegliere quelli che preferisci. Infine, dovrai alimentare la nuova arrivata tramite due connettori da 6 e 8 pin, preferibilmente collegati direttamente a un alimentatore da almeno 900 watt, come consigliato dalla stessa NVIDIA all'indirizzo **www.slizone.com/object/slizone_build_psu.html**. L'ultimo intervento avverrà nei ForceWare, che con l'arrivo della nuova scheda mostreranno l'opzione **Abilita tecnologia SLI** nella sezione **Gestisci impostazioni 3D**. Scegli l'opzione relativa alle configurazioni doppie e, se vuoi osservare un grafico relativo alla suddivisione del lavoro sulle due GPU, spunta la voce Mostra indicatore visivo SLI. In questo modo potrai verificare,



Nelle configurazioni SLI, il cavo video va inserito nella scheda più vicina alla CPU.

Solo per esperti Il regno delle icone

L'ottava versione di Windows, attesa per il 2012 e attenta agli schermi touchscreen dei tablet, vanterà un'inedita compatibilità con i processori ARM ma, soprattutto, acquisirà l'interfaccia a "quadretti" molto apprezzata sugli attuali smartphone muniti di Windows Phone 7, affiancandola a quella del solito desktop munito di barra delle applicazioni e menu Start, ideata ai tempi del lontano Windows 95. Anche Apple ha deciso di percorrere questa strada, inserendo la medesima opzione nell'ultimo OSX Lion, ma gli utenti PC non debbono per forza attendere il 2012 per usufruire di una funzione simile. L'americana Stardock, già nota ai giocatori per aver creato la piattaforma di distribuzione Impulse, offre infatti gratuitamente un semplice e leggero programma chiamato Fences, in grado di ripulire il desktop rendendolo finalmente utile nella sua interezza. Fences permette di creare dei riquadri di varie dimensioni, accompagnati da titoli identificativi, personalizzabili tramite colori e pieni delle icone dei programmi o dei file usati più frequentemente. Una volta creato uno o più layout adeguati al tipo di attività in corso (è possibile alternare dei riquadri dedicati al lavoro ad altri rivolti allo svago), Fences appare in una elegante semitrasparenza non soltanto sul desktop, ma anche sui programmi già aperti, rendendo lo schermo una immensa, ma ordinata barra delle applicazioni. Fences è scaricabile all'indirizzo **www.stardock.com/products/fences/index.asp** e funziona non solo con Vista e 7, ma anche con il più datato XP.



Con un piccolo programma gratuito, il desktop di Windows può assomigliare un po' a quello dell'iPad.

durante le prime partite, che tutti i 1.024 shader della tua potente macchina da gioco lavorino come previsto.

RIAVVIO TRADITORE

Ho assemblato una belva da gioco basata su Asus Rampage III Gene, I7 950 a 3,06 GHz, 6 GB di RAM Dominator, Caviar Black da 1 TB e alimentatore Coolermaster da 750 watt. Contentissimo del lavoro effettuato, ho scoperto che, a intervalli irregolari, il PC si riavvia, indipendentemente dal programma in esecuzione.

Dennis

Facendoti i complimenti per la qualità dei componenti scelti, e per l'ottima idea di allegarmi il file DXDiag (utile a rivelarmi la presenza di un Radeon 5800), prendo la tua lettera come esempio per tutti coloro che incappano in riavvii apparentemente slegati dal software. Per prima cosa, dovresti verificare la stabilità della RAM, utilizzando l'apposita utility di diagnostica offerta da Windows 7 e richiamabile semplicemente scrivendo "memoria" nel menu Start. Al riavvio successivo, il programma effettuerà un breve test e ti indicherà eventuali DIMM malfunzionanti, che però potrebbero operare regolarmente impostando una frequenza inferiore o delle latenze più basse nel BIOS. Di seguito dovresti verificare la temperatura della CPU utilizzando l'Asus Fan Xpert, una delle tante utility che accompagnano le motherboard della serie ROG e che ti permetterà di verificare che il processore non superi mai gli 80 gradi, limite indicante un dissipatore malfunzionante o non ben collocato. In presenza di un altro sistema, ti suggerirei poi di spostare la tua attenzione sulla VGA, ma il DXDiag da te allegato rivela un indizio interessante: l'utilizzo di un integrato Via Vynil dedicato alla riproduzione dell'audio. Notoriamente, i driver standard installati da Windows 7 per i codec Via producono riavvii piuttosto casuali, fino a quando non li si aggiorna con il software Driver Agent messo a disposizione da Via all'indirizzo **http://driveragent.com/viaarena.php**. Di seguito dovrai anche rinnovare il software SupremeFX con la versione elencata alla pagina **www.asus.com/Motherboards/Intel_Socket_1366/Rampage_III_GENE/#download** in modo che la Extreme III possa riprodurre via software gli effetti EAX tipici delle schede X-Fi.



Vista l'immensa popolarità di *The Sims 3*, era logico aspettarsi il proliferare di Mod.

REALTÀ MODDATA

Sono un'appassionata di *The Sims 3* che, dopo aver giocato per qualche ora sul PC di un amico, ha scoperto l'esistenza di Mod in grado di cambiare oggetti, menu e abitudini degli abitanti del gioco. Dove posso reperire tali Mod e come posso installarli, visto che non ho trovato nei menu standard nessuna opzione a riguardo?

Felina

Il sito **www.TheSims3.it** raccoglie la maggior parte dei Mod creati dall'immensa comunità di fan del "simulatore di vita" più famoso di EA. Qui troverai una grande quantità di file capaci di modificare non solo l'aspetto dei protagonisti, ma anche le regole base del gioco, di sbloccare tutte le ambizioni a inizio partita, di eliminare i video d'intermezzo, e molto altro. Per applicare i Mod dovrai raggiungere la cartella d'installazione del gioco (tipicamente posta in **C:\Programmi\ElectronicArts\The Sims 3**) e creare una directory chiamata **Mods**, dove dovrai inserire tutti i file scaricati.



SOS Rapido Risposte brevi

D Ho acquistato il Double Pack di *Total War*, comprensivo di *Napoleon* ed *Empire*. Il primo parte senza indugi mantenendo anche il massimo livello di dettaglio, mentre il secondo mostra immagini sfarfallanti sin dai filmati iniziali, per poi giungere a uno schermo completamente nero e a un completo crash.

Aleksander

R Dando per scontato che tu abbia installato gli ultimi driver per la tua GeForce 275, non posso che suggerirti di cancellare completamente il contenuto della cartella **Creative Assembly** raggiungibile tramite il percorso **C:\Users\nomeutente\AppData** o, se utilizzi ancora XP, **Documents and settings*nomeutente*\application data**. In questo modo, costringerai il gioco a creare delle nuove impostazioni grafiche, finalmente adatte alla tua VGA. Se il problema persiste, prova ad abbassare tutti i dettagli grafici al livello medio, dato che il problema più frequente è dato dall'impiego della modalità Shader 3 alto, adeguata agli shader 4.0 della tua GeForce ma non perfettamente implementata dal motore.

D Vorrei aggiornare il mio PC basato su Core 2 Q9300, scheda madre Asus P5Q pro turbo, 4 GB di Corsair 800 MHz e scheda video Radeon 3870X2. Su quale componente mi consigli di investire circa 250 euro?

Juan

R Le due GPU R680 alla base delle 3870X2 assicuravano prestazioni da primato nel 2008, ma oggi possono essere seriamente messe alla prova da titoli quali *Crysis 2*, *GTA IV* e *Metro 2033*, quindi il primo componente che andrebbe cambiato è la VGA. L'acquisto di una Radeon 6950 potrebbe perfino lasciarti il margine di spesa necessario a cercare, sul mercato dell'usato, un Core 2 6850 a 2,8 GHz che, una volta elevato il Front Side Bus, potrebbe tranquillamente raggiungere e superare i 3 GHz. Tieni conto che entrambi i tuoi vecchi componenti verrebbero ben valutati sulle aste online, piene di giocatori ancora privi di quad core e hardware DirectX 10.



■ *Empire: Total War* continua a fare capolino nelle nostre pagine per via dei suoi bug.

D Ho installato la patch 1.9 di *Crysis 2* in modo da sfruttare le DirectX 11, ma l'opzione apposita rimane oscurata nel menu. Ho verificato tramite DXDiag la presenza delle giuste API, e ho scoperto che il sistema rilevava ancora la vecchia Radeon 4670 e non la 6950 attuale. Ho rimosso dal registro tutte le voci relative alla 4670 e ora anche DXDiag segnala l'hardware corretto, ma l'opzione grafica in questione rimane inaccessibile.

Arturo

R Solitamente, l'opzione relativa alle DirectX 11 risulta inutilizzabile, dopo l'applicazione della patch, solo in presenza di GPU prive dei giusti shader, ma non è questo il caso della tua 6950. Evidentemente, l'errata rilevazione iniziale ha tratto in inganno il gioco, che però può essere costretto a effettuare una nuova scansione del sistema cancellando i file System.cfg e Game.cfg, presenti nella cartella di installazione. Per assicurare il corretto funzionamento delle API, inoltre, dovrai scaricare l'aggiornamento delle stesse dal sito **www.microsoft.com/download/en/details.aspx?id=35**. Approfitto della tua mail per ricordare a tutti che il funzionamento delle DirectX 11 nell'ultimo gioco di Crytek richiede non soltanto la patch 1.9, ma anche l'installazione del pacchetto presente all'indirizzo **www.mycrysis.com/dx11**. Nel sito di NVIDIA (**www.geforce.com/News/articles/download-the-crysis-2-directx-11-ultra-upgrade**) è invece disponibile un secondo più sostanzioso upgrade che sostituisce le texture del gioco con delle versioni a più alta risoluzione. Entrambi i pacchetti andrebbero installati solo in presenza di schede DirectX 11 piuttosto veloci, munite di almeno 1 GB di GDDR.



■ L'attivazione delle DirectX 11 in *Crysis 2* passa attraverso l'applicazione di una patch e di un pacchetto aggiuntivo.

D Ho acquistato un economico gamepad della Kraun simile a quello della PS3, che però non viene correttamente rivelato da molti giochi. Esiste un emulatore che lo renda simile al controller 360 per Windows?

Edoardo

R Come abbiamo suggerito qualche mese or sono in questa stessa rubrica, l'emulatore migliore del controller Xbox 360 si chiama VIBMOD, ed è disponibile all'indirizzo **www.tocaedit.com/IB/index.php?automodule=downloads&showfile=44**. Una volta installato, permette di rimappare i pulsanti della periferica in modo che corrispondano a quelli dell'hardware Microsoft, arrivando persino a riprodurre correttamente le vibrazioni di molti giochi.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER — le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi
Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC
Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?
Come funziona il gioco su varie configurazioni

Spesso, è difficile capire, dai semplici requisiti riportati sulla confezione, quale configurazione sia necessaria per gustare a pieno un gioco PC. Obiettivo di GMC è fornire il maggior numero d'indicazioni relative al motore grafico. Quando riterremo necessario approfondire la questione prestazioni, inseriremo nelle recensioni dei giochi un box intitolato "Analisi Tecnica" in cui specificheremo le condizioni di test e i risultati in termini di giocabilità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere godibile l'esperienza. Segnaleremo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati accettabili, prendendo come riferimento le configurazioni proposte nella sezione Il Sistema Giusto. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, valuteremo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivando o meno l'accelerazione hardware. Troverete anche una tabella che permetterà di farvi un'idea delle prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando le risoluzioni. Ricordiamo, infine, che nello spazio delle Specifiche Tecniche, al termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indicato sulla confezione dal produttore del gioco, mentre il sistema consigliato è, a nostro avviso, è l'ideale per non rinunciare a troppi dettagli grafici.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

***EndWar* non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080

La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!



ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Il nostro "professore", questo mese, ha viaggiato in un futuro distopico, sempre a bordo della sua preziosa Unto.
Gioco Preferito:
Deus Ex: Human Revolution



ANTONIO COLUCCI
Specializzato in: Avventurarsi sui perigliosi sentieri dei MMORPG è il pane quotidiano del nostro Antonio!
Gioco Preferito:
LOTR Online



MOSÈ VIERO
Specializzato in: Lottare contro gli eretici che disconoscono *Oblivion*, mentre riesplora il reame di Temeria.
Gioco Preferito:
The Witcher 2



RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Raffaello ha risvegliato il professor Falchi, facendogli ingurgitare uno dei suoi improbabili bibitoni.
Gioco Preferito:
Football Manager 2011



SIMONA MAIORANO
Specializzata in: Questo mese, Simona ha sfidato i bucanieri, preparandosi per una "vacanza di lavoro" ai tropici.
Gioco Preferito:
Gray Matter



ELISA LEANZA
Specializzata in: Dare sfogo alla sua creatività per risolvere enigmi e puzzle che avrebbero fatto impallidire anche il professor Layton.
Gioco Preferito:
Monkey Island 2 SE



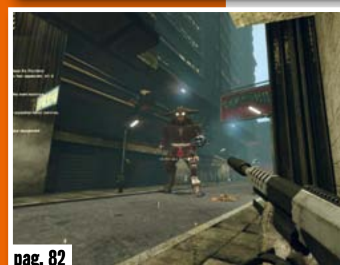
LE PROVE DI QUESTO MESE



pag. 74



pag. 78


pag. 82



pag. 70



VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Fissare le date di consegna degli articoli basandosi sul calendario Maya. E il 2012 è dietro l'angolo…
Gioco Preferito: *The Sims Medieval*



LUCA PATRIAN
Specializzato in: Impaginare un numero di GMC alla velocità del suono… quello della chitarra di Angus Young!
Gioco Preferito: *SHIFT 2 Unleashed*



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale.
Gioco Preferito: *SHIFT 2 Unleashed*



FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Tirare l'alba tra party memorabili, per poi trascorrere il resto della giornata trascinandosi come uno zombi.
Gioco Preferito: *Deus Ex: Human Revolution*



CLAUDIO CHIANESE
Specializzato in: Sfidare le incombenze legate a tesi di laurea e affini, pur di consegnare i testi di GMC in perfetto orario.
Gioco Preferito: *StarCraft II*



PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta…
Gioco Preferito: *Double Agent*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Consigliare le alte sfere su qualsiasi cosa, anche dal Giappone, invece di mandare le recensioni.
Gioco Preferito: *A Vampyre Story*



GENERE: AZIONE/GIOCO DI RUOLO

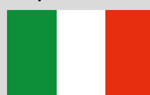
DEAD ISLAND

Una vacanza fai da te in un inferno tropicale!

■ Le armi si deteriorano rapidamente, specie all'inizio del gioco.

IN ITALIANO

Dead Island **ha tutti i testi in italiano, mentre il parlato è rimasto in inglese. La traduzione è di buona qualità, ma può creare un po' di confusione sugli aggettivi usati per descrivere le armi. Se conoscete un po' l'inglese, considerando la semplicità della trama, vi suggeriamo di giocare in lingua originale.**
Il gioco può essere acquistato anche su Steam (http://store.steampowered.com).



LO spettacolare trailer dell'annuncio di *Dead Island*, un vero e proprio cortometraggio in computer grafica, è riuscito a calamitare l'attenzione del mondo dei videogiocatori.

Gli zombi sono fortemente radicati nel nostro immaginario, e l'uscita di titoli come *Left 4 Dead* e *Dead Rising* ha riportato in voga gli amati mangiatori di cervelli. In fase di promozione, *Dead Island* ha fatto tante promesse, tirando in mezzo i survival horror, gli FPS e addirittura i giochi di ruolo. Ora è il momento di scoprire se questa nuova avventura è all'altezza delle aspettative che si sono create.

Dead Island racconta la classica storia di un'infezione che trasforma in zombi tutte le persone in una zona ben delimitata, in questo caso una meravigliosa isola tropicale, con tanto di villaggi turistici.
I pochi sopravvissuti si barricano e s'ingegnano per non morire di fame, mentre i protagonisti hanno una marcia in più. Il nostro personaggio è completamente immune alla malattia, e per questo può avventurarsi tra gli zombi senza paura di diventare come loro. Nelle sue mani vengono riposte le speranze di tutti i poveri abitanti dell'isola, che gli chiederanno di eliminare i pericoli, procurare cibo e indagare su cosa sia realmente successo, nella speranza di tornare nel mondo civile lasciandosi l'incubo alle spalle. Dopo aver scelto un eroe tra i quattro disponibili e superato una breve missione tutorial, ci troveremo in una grande isola, tutta esplorabile liberamente (anche se alcune zone diventano accessibili in un secondo momento), con il solo obiettivo di sopravvivere e completare gli incarichi che ci vengono assegnati. Un po' come accade in *Fallout 3* o in *Oblivion* ci muoveremo con una visuale in soggettiva, aggirandoci per il mondo di gioco alla ricerca di oggetti e mostri da uccidere. A differenza dei due titoli di cui sopra, però, le missioni di *Dead Island* sono molto meno fantasiose, e tendono a orbitare intorno ai soliti concetti: nel 90% dei casi ci verrà chiesto di andare a recuperare un oggetto e portarlo a qualcuno (quelle che gli inglesi chiamano "fetch quest", ossia "missioni di riporto") o di uccidere un nemico per ottenere una chiave. Esistono naturalmente molte varianti, ma a livello di giocabilità la differenza è poca, sia che si debba ritrovare l'orsacchiotto di una ragazza, sia che ci si avventuri in un parcheggio per rubare un camion blindato.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

> "Non ci sono posti pericolosi in cui capitare per sbaglio"

CERVELLI FRESCHI

Ecco i quattro protagonisti, misteriosamente immuni all'infezione zombi. Nonostante abbiano statistiche di base lievemente diverse, si prestano tutti a uno stile di gioco molto versatile, che definirete voi scegliendo le armi e le abilità ai passaggi di livello. La loro storia personale è legata a doppio filo al mistero della malattia sull'isola, quindi l'avventura li porterà alla ricerca di inquietanti verità. In ogni caso, non aspettatevi grandi cose dalla trama, una parente stretta dei b-movie.



ATTIVAZIONE VIA STEAM

Dead Island **deve essere attivato su Steam, quindi richiede una connessione a Internet per il primo avvio, anche se il gioco è stato comprato in versione inscatolata. In seguito, è possibile giocare offline.**



■ Spappolare crani in un paradiso tropicale è un'esperienza inusuale, ma azzeccata.

ANALISI TECNICA — **LEGENDA:** ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

Dead Island è basato sul motore Chrome, lo stesso che anima i vari *Call of Juarez*, anche se in questo caso viene sfruttata la quinta incarnazione. Non è un motore particolarmente pesante, e già una GeForce 8800 sarà sufficiente, a bassa risoluzione. Al contrario di altri giochi recenti, può funzionare anche su una veloce CPU a single core, per quanto un dual core sia consigliabile.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 275	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Dual Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200
Quad Core	1280x1024	1440x900	1680x1050	1920x1080	2560x1200



■ *Dead Island* non significa solo spiagge e ombrelloni: andando avanti si scoprono sezioni molto più inquietanti.

FAI DA TE

Con un po' di chiodi e una mazza da baseball, fermandovi a un banco di lavoro, potrete creare una rudimentale mazza chiodata, aumentando radicalmente i danni inflitti. Completando alcune missioni secondarie, però, otterrete una serie di "ricette" per creare armi più fantasiose e letali, con abilità aggiuntive in grado di fulminare, avvelenare o incendiare gli zombi di turno, dando ancora più spessore al sistema di combattimento.





■ Gli zombi su schermo non sono mai tanti, ma sono molto agguerriti. Tenerne a bada cinque o sei non sarà facile.

Pur con qualche felice eccezione, quindi, non si può dire che i designer di *Dead Island* si siano distinti quanto a creatività. Questo problema si nota soprattutto nelle prime tre o quattro ore della campagna, caratterizzate da paesaggi suggestivi ma ripetitivi e dai soliti tre tipi di mostri. Si ha la sensazione di aver visto già tutto e che, dopo aver imparato qualche trucchetto, l'avventura sia una monotona corsa in discesa.
I giocatori più impazienti rischieranno di abbandonare il gioco dopo le prime missioni, facendosi scoraggiare da quelli che sembrano dei problemi di progettazione. Eppure, perseverando, si scopre come Techland abbia qualcosa da dire, e come *Dead Island* decolli

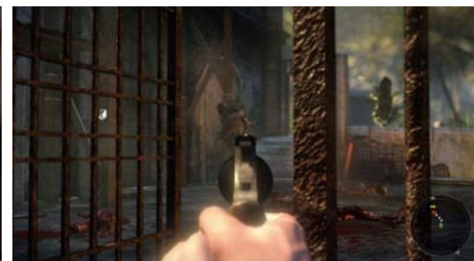


■ A volte conviene evitare i combattimenti, ma ben più spesso li cercheremo in nome dei punti esperienza.



Tra uno scontro e l'altro saccheggerete stanze, armadi e addirittura computer alla ricerca di oggetti da utilizzare per le modifiche alle armi.






Anche la guida dei veicoli è con visuale in soggettiva.

ACHIEVEMENT

Il gioco include 48 achievement di Steam, molti dei quali richiedono di uccidere un tot di nemici in un determinato modo. Gli achievement sono legati a delle sfide interne al gioco, e quindi allo sblocco conferiscono punti esperienza aggiuntivi.

IL FUMETTO

Il breve fumetto ispirato a *Dead Island*, realizzato da Marvel in occasione dello scorso Comic-Con di San Diego, è ora disponibile gratuitamente, nella sua versione inglese, a questo indirizzo: www.marvel.com/digitalcomics/view_white.htm?iid=22757

COLPI CRITICI

Ogni arma ha una possibilità percentuale di infliggere colpi critici, ma mirando con attenzione alla testa potrete aumentare le probabilità. Naturalmente, un critico alla testa genera uno spettacolo molto truculento.

PATENTE DI MORTE

Di tanto in tanto, vi capiterà di guidare dei veicoli, rimanendo sempre con la visuale in soggettiva. Avere un furgoncino a disposizione rende alcune missioni molto più agili, quindi non bisogna mai snobbarlo.

AMICO ZOMBI

Dead Rising 2 ci ha abituato a decine e decine di zombi sullo schermo, tenendo naturalmente un livello di dettaglio molto basso. *Dead Island* punta sulla tecnica opposta: non avrete mai più di cinque o sei zombi su schermo contemporaneamente, ma potrete vedere i muscoli e i tessuti che si dilanieranno sotto i colpi delle vostre armi. Il risultato è più splatter che realistico, ma fa indubbiamente il suo effetto, specie quando l'azione rallenta per sottolineare il massacro.



lasciandosi alle spalle il retrogusto di noia della fase introduttiva.
Le missioni rimangono sempre un po' limitate, ma la varietà dei nemici cambia completamente le carte in tavola, rendendo i combattimenti più tattici e valorizzando le interessanti meccaniche ideate dagli sviluppatori. Per prima cosa, dovremo cercare degli oggetti per respingere i primi zombi.

Ci troveremo a raccogliere tubi di ferro, remi, o magari qualche prezioso coltello da sub. Ogni arma, vera o improvvisata che sia, ha quattro caratteristiche principali: i danni inflitti, la forza, la durata e la maneggevolezza. I primi due parametri riguardano l'impatto sugli zombi, che hanno due indicatori, uno per la vita (intaccato dai danni) e uno per l'energia (legato alla forza dei vostri colpi). Quest'ultimo, se ridotto a zero, fa cadere a terra il nemico, dandoci respiro ed esponendolo a una serie di attacchi letali. La durata regola la velocità con cui l'arma si deteriora, obbligandoci a cercare un banco da lavoro e a spendere un po' di soldi per ripararla (non si distruggerà mai, ma una volta arrivata a zero infliggerà pochi danni e perderà le proprie abilità extra). Infine, la maneggevolezza indica la fatica fatta dal protagonista per sferrare ogni singolo colpo: quando la barra della resistenza si esaurisce, bisogna aspettare che si ricarichi prima di tornare ad attaccare, rischiando di trovarsi costretti a fuggire a gambe levate.

Le armi possono essere lanciate, potenziate, o addirittura modificate con varie "ricette" trovate in giro

> "Azzecca quella rara alchimia che incolla alla sedia"

per l'isola. Saccheggiando stanze e cadaveri, infatti, si accumuleranno pezzi di ricambio come batterie, cinture e ingranaggi, da usare per fabbricare degli improbabili strumenti di morte, quali machete elettrificati, mazze da baseball con lame circolari e pistole lanciafiamme. Sì, perché oltre al corpo a corpo, proseguendo, troveremo anche delle sporadiche sparatorie, ottime occasioni per fare scorta di proiettili, una risorsa tanto preziosa quanto rara. Tutte queste variabili, abbinate a una varietà di nemici ben più ampia rispetto alle prime fasi della partita, rendono i combattimenti godibili e interessanti, e innescano quel meccanismo da gioco di ruolo per il quale si cercano armi sempre più potenti, felici di veder salire i danni inflitti con un singolo colpo. Inoltre, ogni missione completata regala punti esperienza, legati a un semplice sistema di crescita di livello: a ogni passaggio guadagneremo forza e resistenza, e potremo scegliere un'abilità tra tre diversi rami, dedicati rispettivamente all'energia, al combattimento e alla sopravvivenza. Alcune si limitano a modificare delle statistiche, mentre altre conferiscono nuove mosse, come per esempio lo schiacciatesta, che consente di finire in un sol colpo un qualunque nemico atterrato (evitando di deteriorare l'arma). Le scelte da fare sono tante, non scontate, e contribuiscono in buona parte a mantenere vivo l'interesse per la campagna. Anche se le missioni non sono geniali e alcune sezioni risultano un po' ripetitive, la curiosità per le armi e il miglioramento del proprio eroe

La grafica è notevole, specie nei pressi del mare.

RIFUGI SICURI

Le varie aree del gioco sono costellate di rifugi sicuri, dove i pochi sopravvissuti non infetti si radunano per ricevere viveri e protezione. Qui otterrete le missioni (principali e secondarie), commercerete con alcuni negozianti (che vi chiederanno soldi anche se state rischiando la pelle per salvarli) e potrete usufruire del servizio di viaggio rapido. Usandolo, potrete spostarvi istantaneamente da un rifugio sicuro all'altro, risparmiando tempo, armi e fatica.



Di tanto in tanto, dei Personaggi Non Giocanti si uniranno alle nostre missioni.

terranno attaccati alla tastiera. Riguardo il livello di difficoltà, invece, Techland ha optato per una soluzione discutibile, regolando il livello dei mostri in stile *Oblivion*. Se si è di terzo livello si incontreranno nemici di terzo livello, al quinto se ne troveranno di quinto, e così via. Pur mantenendo la sfida sotto controllo, questa decisione mutila l'esperienza della libera esplorazione e diminuisce notevolmente il brivido della componente survival horror. Non ci sono posti pericolosi in cui capitare per sbaglio, né zone che fanno paura perché piene di nemici imbattibili. Allo stesso modo, non si può provare il piacere di onnipotenza di tornare nelle zone iniziali e fare a fettine i nemici che, poche ore prima, ci avevano dato filo da torcere. La situazione viene peggiorata da un sistema di game over eccessivamente permissivo, che in caso di morte ci farà rispuntare nelle vicinanze, a meno di trenta secondi da dove siamo caduti, con la salute al massimo, senza rigenerare i nemici uccisi o danneggiati. L'unica vera penalità è la perdita di piccole somme di denaro, ma guadagnarlo è così facile che dopo qualche tempo non ci si preoccuperà più di soccombere agli attacchi dei Non Morti.

La campagna di *Dead Island* dura almeno una trentina di ore, che diventeranno molte di più nel caso si decida di affrontare le numerose missioni secondarie. In alcuni punti, però, si sente la mancanza del livello di pulizia e della cura per i dettagli propri dei grandi capolavori: per dirne una, le scene d'intermezzo ritraggono tutti i quattro personaggi principali, anche se non si sta giocando in modalità cooperativa. Essendo connessi a Internet, infatti, si avrà modo di partecipare alle partite di giocatori con un livello di progresso paragonabile al proprio, oppure di organizzarsi con un massimo di tre amici per affrontare insieme tutta l'avventura. Come sempre, il multiplayer è un divertimento aggiunto, ma è importante notare che la possibilità di curare i compagni caduti abbassa ulteriormente il livello di difficoltà (i giocatori più esigenti troveranno ben più soddisfazioni con i vari *Left 4 Dead*).

Nonostante le sue mancanze, comunque, *Dead Island* azzecca quella rara alchimia che incolla alla sedia, dando vita a un'esperienza lunga e appagante. Alcuni obietteranno che la durata della campagna è parzialmente figlia di certe sezioni un po' annacquate, ma il risultato non cambia: ci si diverte, ci sono tanti contenuti e non si riesce a smettere di giocare.

Fabio Bortolotti



IN 50 PAROLE

COS'È...
Un incrocio tra un gioco di ruolo e un survival horror

È COME...
Oblivion, ma con meno gioco di ruolo e più Non Morti

È PER...
Chi si è stufato di *Dead Rising 2* e *Left 4 Dead 2*.

info ■ Casa **Deep Silver** ■ Sviluppatore **Techland** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **http://deadisland.deepsilver.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **Core2 Duo 2,66 GH, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB (GeForce 8600GT o ATI 2600XT), 7 GB HD, Internet per l'attivazione**
- Sistema Consigliato **4 GB RAM, Scheda 3D 1 GB**
- Multiplayer **Internet**

- Grafica valida
- Campagna sostanziosa
- Interessante sistema per le armi

- Forse troppo facile
- A tratti poco curato
- Molto lento all'inizio

Un gioco che riesce a divertire a lungo con una ricca campagna in un'ambientazione suggestiva e originale, nonostante tanti piccoli difetti. Se cercate un'esperienza non stressante a base di zombi, *Dead Island* fa per voi.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	QUEST
9	7	8	8	8	6







FIFA salvaguarda ancora una volta il culto calcistico: ecco Ibrahimovic con il nuovo look col codino.



GENERE: SIMULAZIONE CALCISTICA

FIFA 12

FIFA vive già di rendita? Sì, ma è una rendita che si merita tutta.

IN ITALIANO

Il gioco è tutto in italiano, con la telecronaca ancora una volta affidata al pittoresco Fabio Caressa e al misurato Beppe Bergomi.



CONTROLLO DI PALLA

Quasi inutile sottolinearlo, ma per giocare a *FIFA 12* l'adozione di un controller in stile console, con due levette analogiche e pulsanti frontali e dorsali, è praticamente obbligatorio. Per capirci, stiamo parlando di un modello come il Controller Xbox 360 per Windows.

GIOCO DI MANO

Da questa edizione potrete persino mettervi dei panni del portiere. Anzi, è stata persino preparata una modalità Professionista dedicata solo ed esclusivamente agli estremi difensori. Già, ma come funziona il tutto? Con la levetta destra si direzionano i tuffi, mentre altri pulsanti sono deputati a uscite di pugno e sui piedi, riposizionamento automatico al centro della porta e altro ancora.

VISTO il clamore e la particolarità dell'evento, vale la pena di riassumere ciò che è capitato l'anno scorso su PC nella "superclassica" videoludica *FIFA* contro *Pro Evolution Soccer*: dopo sette anni, la saga di Electronic Arts è riuscita finalmente ad avere il sopravvento su quella Konami, con un calcio simulato di una sontuosità che ha lasciato tutti a bocca aperta.

Si è trattato di una sudditanza che su PC nelle ultimi tre stagioni, dall'edizione *08* alla *10*, aveva sfiorato addirittura il masochismo: mentre su Xbox 360 e PlayStation 3 *FIFA* si presentava già con una veste rivoluzionaria e vincente (a partire dalla *08*, appunto), su computer rinunciava misteriosamente al porting, proponendosi con il solito stile "arcade" che l'aveva sempre relegato un gradino (se non due) sotto *Pro Evolution Soccer*. Poi, finalmente, l'anno scorso è maturata la decisione di fare il grande passo anche su PC con, appunto, *FIFA 11*, appartenente a tutti gli effetti al "nuovo corso" della saga, sennonché si trattava del capitolo precedente visto su console! Tutto ciò non ha impedito a GMC di affibbiargli uno scintillante "9" come voto globale, con la preghiera a EA di non fare strani scherzi nell'edizione successiva. Come vi avevamo già annunciato in sede di anteprima, stavolta il colosso americano non ne ha fatti: siamo in presenza dello stesso DNA videoludico del *FIFA 12* per le console domestiche, fatte salve alcune inevitabili variazioni nell'interazione con i menu. Il che significa anche che su PC questa volta, causa la rivoluzione "differita" della stagione scorsa, beneficeremo non di uno, ma di due step migliorativi annuali (su un impianto già favoloso), inclusa la rinnovata valorizzazione del gioco difensivo.

Allora non perdiamo tempo e parliamo subito di questa novità, anche perché non si tratta di un'abilità "passiva" dell'Intelligenza Artificiale della retroguardia, ma proprio degli input da gestire via controller per ordinare la marcatura, singola o doppia, su un calciatore avversario in possesso di palla. Da svariati anni si era imposto l'intuitivo sistema ideato dagli sviluppatori di *PES*: due pulsanti frontali vicini (quelli in genere utilizzati per passaggio e tiro, per

"L'atteggiamento difensivo è più ragionato"

MOURINHO O GASPERINI?

Anche la modalità Carriera ha subito una discreta riverniciata. Tanto per cominciare, potete decidere se affrontarla come giocatori, allenatori o entrambe le cose, ma il cambio più evidente è a livello di interfaccia. Compattate in una comoda schermata di consultazione rapida, trovate le informazioni che vi servono: classifica del campionato nazionale, riquadri con gli ultimi ragguagli (su calciomercato, infortuni, prossimi impegni), un grande riquadro in cui leggere la versione estesa degli stessi, e altri dati utili bene in evidenza. Se volete andare più in profondità, calandovi nel vivo dell'aspetto gestionale, vi basterà selezionare una delle voci in alto a sinistra, come "vivaio", "rosa", "trasferimenti" e altro ancora.





È durante le esultanze che noterete subito i miglioramenti nell'annosa "lotta alla compenetrazione dei solidi".









I nuovi, tremendi infortuni sono direttamente collegati alla diversa dinamica dei contrasti.



Nella modalità online "Supporta il Tuo Club", potrete far primeggiare in un'apposita classifica mondiale la vostra squadra del cuore.



Notevole anche il realismo a livello sonoro: il megafono degli stadi diffonde persino inviti al fair play.

NOI VOGLIAMO 22 LEONI

Il gioco online, rispetto all'edizione scorsa, ha fatto un balzo in avanti clamoroso. In *FIFA 12* è infatti possibile giocare con squadre composte interamente di partecipanti umani. Avete capito bene: ventidue calciatori in carne e ossa che zompettano su un manto verde, portieri compresi, esattamente come nella realtà. Naturalmente, conoscendo il tasso di anarchia che può regnare in Rete, non sarà facile riuscire ad allestire un team di undici persone accomunate da una minima disciplina tattica, e idem per la squadra avversaria. Ma il gioco vi offre tutti i mezzi per allargare i vostri contatti, e con un po' di costanza troverete prima o poi ventuno amici con cui godervi questa clamorosa sublimazione della modalità Professionista.

capirci) deputati al pressing sul portatore rispettivamente da parte del calciatore da noi controllato e da parte del compagno computerizzato più vicino al portatore stesso. Tenerli (comodamente) premuti entrambi significava eseguire il cosiddetto "raddoppio di marcatura", con l'importante possibilità di svicolare in qualsiasi momento, tramite levetta analogica sinistra, dalla prestabilita "rotta di aggressione" nel caso del giocatore da noi controllato. Ebbene, da questa edizione la reazione di quest'ultimo è praticamente opposta: si avvia ancora verso il "bersaglio" ma, invece di francobollarlo, si limita a controllarlo a distanza, con possibili correzioni di traiettoria via levetta analogica che, però, non azzerano mai la lontananza dallo stesso. L'unico modo per "entrare sull'uomo" è proprio lasciare il pulsante deputato al contenimento e puntare sull'avversario con normali spostamenti della levetta. C'è anche un altro modo (chiamato Fronteggia), per occuparsi di un portatore di palla rivale, ma sembra quasi un sovrappiù rispetto al contenimento. Per quello che riguarda la richiesta di pressing a un proprio compagno, la dinamica è simile (anche se di default, stavolta, il pulsante configurato è dorsale). Resta il fatto che la vera e propria aggressione a due non è più "con il pilota automatico", perché il giocatore da noi controllato va indirizzato manualmente sull'obiettivo (sempre che lo si voglia).
Questa nuova soluzione è orientata a evitare certe congestioni, e la

UN PO' DI FOSFORO

Il team di EA Canada ha lavorato molto sull'Intelligenza Artificiale dei calciatori, sia in fase di possesso palla, sia in quella senza. In particolare, i calciatori tendono a occupare il manto erboso in modo più convincente, per esempio evitando di restare a lungo in fuorigioco o posizionandosi negli spazi aperti in attesa di ricevere il pallone dal fuoriclasse di turno. La stessa CPU riuscirà a replicare in modo efficace alle scelte tattiche proposte dal giocatore. A tal proposito, segnaliamo che, al livello di difficoltà più elevato (Leggenda), battere le squadre controllate dal computer non sarà facile.

CUCCHIAIO O SCODELLA?

Da quest'anno, *FIFA* simula persino la "palla scodellata". Nel caso in cui qualcuno rimanga accasciato a terra dopo un contrasto, il gioco può essere interrotto dall'arbitro, per poi essere ripreso con la "palla scodellata", durante la quale sarà possibile solo restituire la sfera agli avversari, da veri gentiluomini del calcio.

SGOMITATE A FIN DI BENE

A conferma del fatto che *FIFA*, in questa edizione, è più "fisico" che in passato, nel gioco è possibile anche spintonare/strattonare l'avversario con un pulsante apposito per cercare di sbilanciarlo. Se, per esempio, costui è lanciato a rete e voi lo state affiancando, con una furbesca spintina potete fargli perdere l'equilibrio di quel tanto che basta a impedirgli di concludere nella maniera ideale.

MESSI CONTRO... PIKACHU

***FIFA 12* include persino… un gioco di carte! Si tratta dell'opzione Ultimate Team, in cui potete fare una compravendita di "figurine" relative ai vostri calciatori (con tanto di attributi individuali e livelli di intesa con altri giocatori), per allestire la vostra squadra ideale. Attenzione: stiamo parlando di compravendita con soldi virtuali, ma anche con soldi reali, attraverso un tipico mercato online a base di microtransazioni.**

UNA PALLA AL PIEDE

Per controbilanciare il nuovo sistema "attendista" di marcatura, esiste il nuovo "dribbling di precisione", che vede il portatore di palla mulinare con movimenti più rapidi i polpacci. Che voi riusciate a scartare un uomo o meno, comunque, ci piace anche solo per il fatto che rende i vostri cambi di direzioni più repentini in generale, regalandovi una migliore sensazione di padronanza sugli spostamenti.



Durante la modalità Carriera è stato introdotto il nuovo parametro del Morale, rendendo il tutto più realistico.



Le amichevoli online saranno più bilanciate: il gioco, infatti, terrà conto persino del diverso metodo di controllo adottato.





conseguente confusione, che in precedenza si verificavano col ricorso continuo al raddoppio di marcatura. E serve a rendere meno agevole il dribbling o anche il semplice svicolamento, alla ricerca di spazi da cui scoccare tiri pericolosi. In effetti, si vedono più spesso conclusioni deviate proprio perché un marcatore si è piazzato in una posizione che gli consente di fronteggiare a distanza un avversario: è qualcosa che fa parte del bagaglio iconografico del calcio reale e il fatto che capiti più spesso rende *FIFA* più autentico di quanto già non fosse. C'è poi la sensazione che in effetti, con un raddoppio di marcatura più complesso da gestire, l'atteggiamento difensivo sia diventato più riflessivo e si manifestino, di conseguenza, meno grovigli di giocatori (e i conseguenti batti-e-ribatti confusionari). Non ci sentiremmo di dire, però, che questo abbia migliorato il gioco. Più che altro, l'ha reso diverso: in un certo senso più realistico, ma anche meno spontaneo. Puntare sul portatore di palla, in uno o in due, era una delle iniziative difensive che riuscivano più naturali (anche a costo di grossi rischi): ora opporsi alle azioni ha un tocco più tattico (e i risultati, come detto, possono essere più realistici di prima), ma c'è anche qualcosa di impersonale nel modo di contrastare gli attacchi altrui.

In una partita contro il computer, ci siamo scoperti a "supervisionare" l'avanzata avversaria (infastidendo il portatore di palla con qualche accenno di pressing da parte dei compagni gestiti dalla CPU), più che a contrastarla, piazzati in mezzo alla linea di retroguardia mentre l'azione si svolgeva poco dopo il centrocampo. Lo scopo che si prefiggevano gli sviluppatori, in un certo senso, è raggiunto: l'atteggiamento difensivo è più ragionato, ma è anche vero che si ha la sensazione di essere un po' meno nel cuore dell'azione quando gli avversari stanno attaccando. Insomma, questa novità non rende *FIFA 12* né migliore né peggiore del predecessore, lo connota semplicemente con una filosofia difensiva un po' diversa, più attendista.

> "È ancora il calcio simulato più bello mai concepito"

Alla fine, paradossalmente, ciò che si fa notare nell'edizione che doveva essere quella del tatticismo di retroguardia, è legato all'atletismo e all'azione offensiva. Ci riferiamo all'esplosività fisica dei giocatori, che qui si esprime ancora più efficacemente sia nei "corpo a corpo" in qualsiasi zona del campo, sia (anzi, soprattutto) in poderose conclusioni a rete da lontano. Per quello che riguarda i primi, già *FIFA 11* ci aveva deliziato con una realistica iconografia di strattonamenti, perdite di equilibrio e capriole durante i contrasti. Con *FIFA 12* il tutto diventa ancora più veritiero: intanto, sono stati praticamente eliminati i problemi di compenetrazione dei poligoni durante marcature strette, poi il corpo dei calciatori sembra essere stato dotato di più punti sensibili che reagiscono agli urti. Visionando i replay, ci siamo sorpresi a notare, oltre alle solite "macroreazioni" come i capitomboli, anche il semplice spostamento di un polpaccio in seguito a un normale contatto di gioco. È divertente notare come tutto questo realismo nei contatti fisici si manifesti non solo nel cuore dell'azione, ma persino a palla ferma o distante: più di una volta

PER UN CALCIO STAGIONATO

Come se non bastasse la clamorosa opportunità di giocare partite in undici contro undici, sul fronte online gli sviluppatori hanno cercato di rendere tutto ancor più stimolante con le cosiddette "Stagioni Testa a Testa". Si tratta di una modalità in cui si affrontano in Rete mini-campionati di 10 partite, che prevedono promozioni e retrocessioni. La vostra scalata culminerà col raggiungimento della prima divisione, che potrà avvenire solo dopo aver ottenuto la promozione in nove leghe inferiori. Un modo veloce e dinamico di interpretare l'aspetto "torneistico" del gioco in Rete.



Il gioco online sarà tracciato e quantificato in ogni sua modalità, con relativi riconoscimenti a livello planetario.

IL CALCIO FA BENE ALLE OSSA?

La volontà di mostrarsi più "fisico" si estende, nel nuovo *FIFA*, addirittura agli infortuni. Alcuni incidenti di gioco possono essere particolarmente gravi, con terribili diagnosi circostanziate che parlano per esempio di "rottura del legamento collaterale mediano".

CONTE O FERRARA?

Tornando a parlare della Carriera, va detto che gli sviluppatori cercano in ogni edizione di caricarla di un ulteriore folclore calcistico, e *FIFA 12* non fa eccezione. Nella schermata principale di questa modalità, si susseguono commenti e dichiarazioni molto più vari che in passato e meglio sincronizzati con gli eventi correnti: giocatori che si dichiarano offesi perché non vengono mai schierati, articoli giornalistici in cui si sottolinea come non avete voluto rischiare un calciatore reduce da infortunio, resoconti in cui si specifica la natura di terribili infortuni. Come in passato, c'è anche il momento interattivo della conferenza stampa. Stavolta, però, si può addirittura scegliere di fare dichiarazioni mirate su: squadra propria, squadra avversaria, allenatore avversario e un proprio giocatore specifico (da scegliere dal vostro roster). Naturalmente, si tratta tanto di elogi quanto di punzecchiature.



Premendo un pulsante in più, si può consentire ai giocatori più dotati di trasformare un semplice passaggio in un "numero".

QUESTIONE DI ANGOLO!

Tra le novità più appariscenti di *FIFA 12* c'è quella rappresentata dal taglio televisivo delle inquadrature di gioco. Nello specifico, sono state aggiunte nuove telecamere con degli angoli di ripresa "rivoluzionati". Il risultato complessivo è ottimo.

ci è capitato, mentre riflettevamo su dove indirizzare una punizione, di vedere in lontananza giocatori che si spintonavano, il che a volte si traduceva in una caduta. Piccoli, inaspettati dettagli che rendono il calcio di *FIFA 12* ancora più deliziosamente aderente a quello reale, anche perché a questo minuzioso bagaglio di animazioni corrisponde l'effettiva sensazione che durante i contrasti ci si stia "mettendo il fisico".

Per quanto riguarda i tiri da lontano, gli sviluppatori di EA sembrano aver trovato il perfetto equilibrio che rende le staffilate dalla distanza credibili e gratificanti, senza per questo risultare tanto efficaci da dar luogo a punteggi irrealistici. In questa edizione è un vero spasso sfruttare la fisicità di un Rooney del Manchester United, di un Dzeko del Manchester City o di un Ibrahimovic del Milan, per liberarsi con la forza e poi scoccare una bordata da una quindicina di metri che si va a insaccare nell'angolino. È la migliore interpretazione videoludica del moderno calcio muscolare che ci sia capitato di vedere, e al suo realismo contribuiscono anche i portieri, proprio perché riescono a ribattere una percentuale credibile di queste potenti conclusioni, e lo fanno "accusando il colpo"in maniera veritiera: impossibilitati a bloccare il pallone, lo respingono con tutta la forza che hanno nelle mani.

Naturalmente, la possibilità di esibirsi in queste cannonate vale soprattutto per giocatori dotati di una certa esplosività come quelli succitati, ma il succo del discorso è che ci troviamo di fronte a un gioco di calcio che sa conciliare i classici funambolismi d'alta scuola (e ce ne sono ancora di numeri da circo da eseguire in *FIFA 12*) con conclusioni secche e potenti che sfondano la rete. E c'è quel modo nuovo di fronteggiare un portatore di palla che, in fondo, serve un po' a controbilanciare proprio questa nuova valorizzazione delle staffilate da lontano. Come già detto, probabilmente nelle intenzioni di EA era questa nuova maniera di opporsi alle iniziative avversarie a dover risaltare di più in *FIFA 12* (anche perché l'impostazione è proprio rivoluzionata rispetto a prima), ma alla fine ciò che resta nella mente sono le fucilate di certi marcantoni d'assalto e i duelli "gladiatori" che le hanno precedute. È proprio questa compensazione tra una novità nella giocabilità non così incisiva e una sublimazione dell'atletismo appagante che non fa spiccare così tanto questo episodio rispetto al predecessore. Ma solo rispetto al predecessore: per il resto, è ancora il calcio simulato più bello mai concepito.

Paolo Cardillo



IN 50 PAROLE

COS'È...
Un gioco di calcio che sa conciliare un fantastico realismo con una fantastica giocabilità

È COME...
Il rivoluzionario *FIFA 11*, con un po' d'attenzione in più per il gioco difensivo

È PER...
Chi sa che un gioco sportivo moderno deve essere divertimento e realismo insieme.

info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **EA Canada** ■ Distributore **Leader, Cidiverte** ■ Telefono **0332/874111, 199106266** ■ Prezzo **€ 44,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.ea.com/it/calcio**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 9 GB HD, Internet**
- Sistema Consigliato **CPU 3,2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 1 GB**
- Multiplayer **Internet**

- Miscela strepitosa di giocabilità e realismo
- Gioco fisico "tangibile"
- Belle conclusioni dalla distanza

- Il nuovo pressing non cambia granché
- *FIFA 11* era più rivoluzionario
- 11 vs 11 online tutto da verificare

È chiaro che non si può fare una rivoluzione all'anno (che poi sarebbero due...), ma anche così il calcio di *FIFA* rimane strepitoso. Certo, il nuovo pressing difensivo non ha avuto lo sperato effetto dirompente, ma alla fine c'è poco di cui lamentarsi.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
9	9	9	9	9	9

L'obiettivo finale di ogni livello è condurre la nostra tribù attraverso un "portale" e verso un nuovo mondo.

Acquisendo particolari conoscenze, possiamo usare forze sovrannaturali per proteggere i villaggi dai pericoli naturali.

GENERE: SIMULATORE DI DIVINITÀ

FROM DUST

Alcuni problemi di conversione intaccano un'esperienza divina.

BUTAKA, M'RAH... OLLAK!

From Dust è disponibile in lingua italiana: testi su schermo, confezione e manuale. Non è però doppiato, dal momento che le nostre tribù parlano l'Antica Lingua: un idioma creato da Ubisoft fondendo elementi di swahili e malese; i loro dialoghi sono quindi sottotitolati. Il gioco può essere acquistato dallo shop online di Ubisoft (http://shop.ubi.com) o da Steam (http://store.steampowered.com).



IL DISASTRO DEL MOMENTO

Parlare delle sciagure che attendono i nostri intrepidi fedeli significa anche rovinare un po' lo spirito di esplorazione che permea _From Dust_. Esse includono diluvi, incendi, terremoti e altri fenomeni naturali poco simpatici. È interessante notare come, nello spirito del gioco, la natura abbia due volti: un vulcano può essere una minaccia tremenda, ma la sua lava, usata bene, si solidificherà formando barriere rocciose e dighe.

NON è facile essere una divinità se la natura stessa è il nostro principale nemico. Tale affermazione potrà apparire un po' bizzarra ai teologi, ma è questa la situazione in cui ci troviamo calati in _From Dust_, il nuovo gioco del poco prolifico, ma rispettato game designer Eric Chahi.

In realtà, anche il nostro status di divinità non rispetta molto i canoni classici della parola. L'entità che interpretiamo, l'anelito (non a caso indicata con la lettera minuscola) non ha creato la tribù che la venera, ma è stata invocata attraverso un rito sciamanico affinché serva da guida ai suoi uomini in un periodo buio. I tredici livelli che compongono la modalità "storia" di *FD* rappresentano altrettante sfide, sempre più difficili, durante le quali la tribù esce dallo stato di ignoranza culturale e spirituale che l'ha spinta a invocare l'anelito; in questo percorso essa guadagna le conoscenze e l'esperienza necessarie ad affrontare le prove successive.

From Dust si svolge su mappe che raffigurano splendidi e incontaminati paesaggi naturali (il gioco è ambientato in un'indefinita "epoca primeva" e la tribù ricorda, al tempo stesso, le culture indigene dell'Africa centrale, delle isole del Pacifico e dell'Australia). Noi interpretiamo l'anelito, e siamo rappresentati sullo schermo da una striscia di luce che, controllata dal mouse, si muove e guizza come un nastro. Il nostro scopo, in ogni livello, è indicare agli uomini della tribù la strada necessaria per raggiungere una serie di monoliti – la cui posizione indica luoghi ideali in cui possono sorgere villaggi. Una volta colonizzati tutti i monoliti, la tribù sarà chiamata ad avviarsi verso un "portale" che la farà accedere al mondo successivo.

> "Le leggi fisiche sono rappresentate con assoluto realismo"

Dire alla tribù dove andare non è difficile: basta indicare il luogo sulla mappa e i nostri omini si incammineranno obbedienti. Tra loro e la meta, però, possono esserci diversi ostacoli, ed è qui che cominciano i guai...

Il principale potere dell'anelito è di "plasmare" il paesaggio. Con un tasto possiamo, letteralmente, aspirare una delle materie che lo compongono (sabbia, acqua, magma...) e spargere il nostro carico in altre aree. Se, per esempio, la marcia dei coraggiosi omini è interrotta da un fiume, possiamo spostare un carico di sabbia da una regione inutilizzata della mappa e creare un ponte di terra.

La complicazione, nonché l'elemento più coinvolgente del gioco, deriva dall'assoluto realismo in cui le leggi fisiche sono rappresentate in *From Dust*. Una corrente troppo forte è in grado di spazzare via la sabbia; un fiume bloccato può aprirsi una nuova strada verso aree impreviste della mappa, devastando villaggi o interrompendo importanti vie di comunicazione; o le acque possono gonfiarsi e ingrossarsi dietro la diga improvvisata, per tracimare infine tutte di un colpo con violenza terrificante. L'acqua, in compenso, può essere prosciugata (se riusciamo a isolarla in laghi o pozze), mentre altri

IMMAGINI DI ERE DIVERSE

From Dust è apparso anche sulle principali console, e la versione PC non sembra essere stata adattata completamente alla potenzialità delle nostre macchine da gioco. In particolare, la grafica varia tra la splendida rappresentazione del mondo naturale (non abbiamo mai visto un oceano in tempesta così convincente...) a elementi come gli uomini delle tribù il cui dettaglio è palesemente inferiore. Il risultato è che questi ultimi paiono essere stati "appiccicati" da un altro gioco ai bei paesaggi di *FD*, con effetto stridente. Vale la pena di notare come nel programma non ci siano opzioni grafiche, se non la possibilità di variare la risoluzione.



■ Imparare incantesimi non basta: speciali messaggeri devono trasmettere il sapere da un villaggio all'altro... in tempo perché sia utile!

■ Il principale scopo del gioco è manipolare gli elementi naturali a nostro vantaggio, come usare sabbia per realizzare un ponte per i nostri fedeli.

ALTRI MONDI

Eric Chahi è un po' l'equivalente videoludico del regista Terrence Malick: entrambi si sono distinti per un numero incredibilmente basso di progetti realizzati molto tempo fa ed entrambi sono tornati di recente sulla scena dopo un'assenza insolitamente lunga. A Chahi si deve il classico *Another World* del 1991, un'esperienza breve ma estremamente coinvolgente che, di fatto, sdoganò il genere delle avventure d'azione. A questo fece seguito, nel 1998, *Heart of Darkness*, un "platform" con forti componenti avventurose che non ebbe pari successo, ma del quale a un certo punto si interessò anche Steven Spielberg. Poi il silenzio, fino a *From Dust*.



■ Edificando villaggi intorno a particolari monoliti, sbloccheremo poteri che ci permetteranno di manipolare il mondo naturale.

IL NUOVO DRM

Al momento del lancio, *From Dust* impiegava il sistema di protezione ideato da Ubisoft che costringe il giocatore non solo ad avere un collegamento Internet, ma a essere costantemente connesso ai server Ubisoft mentre gioca. Con la prima patch, però, la casa di produzione ha rimosso tale necessità e ora la connessione serve solo nel momento del login iniziale. In seguito, la partita potrà essere continuata anche con il PC "offline".

materiali, come il magma che sgorga dai vulcani, creano barriere e pinnacoli di roccia nei luoghi in cui sono depositati.

Ad aiutarci ulteriormente ci sono "poteri" disseminati nei vari livelli e legati a luoghi particolari. Alcuni monoliti, una volta colonizzati, sbloccano poteri magici che ci consentono, per esempio, di fare temporaneamente evaporare l'acqua o di trasformarla in un fluido gelatinoso assai più gestibile. Altri servono da scudo contro i terrificanti fenomeni naturali di cui può essere vittima la tribù. Conquistare la conoscenza, però, non sempre basta: alcuni poteri, infatti, devono essere "portati" di villaggio in villaggio da messaggeri, che quindi li insegnano ai locali. La cosa dà vita a momenti davvero angoscianti: riusciremo a creare un percorso per l'omino in possesso del segreto Protezione dalle Acque prima che i nostri centri abitati siano colpiti dallo tsunami in arrivo? E, parlando di quest'ultimo, non abbiamo parole per descrivere il turbamento che abbiamo provato nel vedere l'immensa onda investire e devastare senza pietà ogni cosa e creatura vivente sul suo percorso, lasciando dietro di sé un paesaggio innaturalmente alterato.

La combinazione tra le diverse caratteristiche morfologiche dei paesaggi, la presenza o assenza di particolari tipi di terreno, la posizione dei monoliti e gli eventuali poteri magici che possiamo sbloccare rende ogni livello di *From Dust* una sorta di rompicapo, anche se la struttura del gioco non prevede risposte giuste a priori. L'anelito è libero di



■ Per i vari mondi sono sparpagliate reliquie che contengono antiche conoscenze: troveremo le informazioni sbloccate nella "Dustpedia".

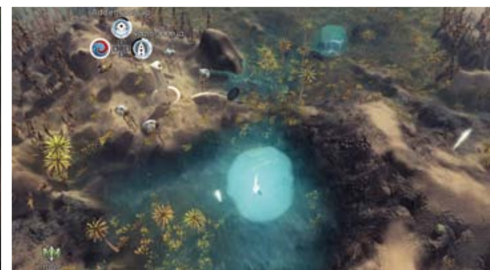
ISPIRAZIONI DIVINE

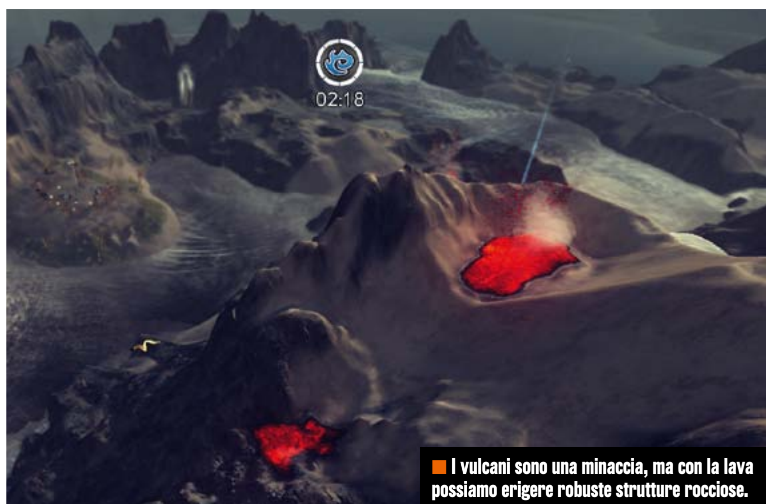
From Dust intesse con eleganza alcune tra le migliori idee apparse nella storia dei videogiochi degli ultimi vent'anni, e in particolare negli Anni '90. Tra i titoli possiamo citare *Populous, Powermonger, Lemmings, Black & White, Spore*, i "sand game" di Internet (titoli in cui ci si diverte manipolando sabbia virtuale) e, per le atmosfere, perfino certi aspetti dell'universo di *Myst*.



Completando obiettivi specifici, sbloccheremo voci della "Dustpedia" dedicate ai vari aspetti del mondo del gioco.







I vulcani sono una minaccia, ma con la lava possiamo erigere robuste strutture rocciose.

CREATURE GRANDI E PICCOLE

I nostri omini, popolando i vari livelli, aiutano a fertilizzarne il terreno e a diffondere animali e vegetazione. Alcuni organismi nativi, però, non sono necessariamente amichevoli: questi includono aree di vegetazione che non può essere attraversata, alberi esplosivi (!) capaci di causare incendi devastanti e altre amenità. È comunque possibile, con un pizzico di creatività, sfruttare tali elementi a proprio vantaggio.



tentare e ritentare, almeno finché la tribù ha omini in vita.
In compenso, la presenza di villaggi aiuta il diffondersi nel livello di piante e animali: la loro presenza nelle nostre terre consentirà di sbloccare conoscenze addizionali sul mondo di *FD*, cui potremmo accedere da una "Dustpedia" online.

Difficoltà "naturali" a parte, *From Dust* ci mette alle prese con dei problemi di conversione dalle versioni per console (per le quali il gioco è stato originariamente progettato). Di quelli inerenti la grafica parliamo in un box, ma il più evidente è il sistema di controllo, palesemente pensato per un pad e tradotto su PC con la necessità di usare mouse e tasti in modo poco intuitivo e senza libertà di personalizzazione. *FD* può essere giocato anche su PC con un pad, ma un po' di attenzione in più da parte dei programmatori sarebbe stata benvenuta.

Altri fattori cospirano a rendere tratti dell'esperienza inutilmente frustranti. La rapidità con cui l'anelito aspira i vari elementi avrebbe potuto essere maggiore, o almeno regolabile da un parametro nel pannello delle opzioni.
Il tutorial del gioco non è affatto chiaro, con elementi dell'interfaccia che appaiono sullo schermo prima che siano stati spiegati e quelle che inizialmente sembrano essere incomprensibili contraddizioni: non è immediatamente chiaro, per esempio, perché siano necessari due tasti diversi per chiudere i messaggi che appaiono sullo schermo, soprattutto quando uno dei due (barra spaziatrice) è anche quello utilizzato per dare ordini alla tribù. Solo più tardi ci si accorge che questa è solo un'incomprensibile scelta di progettazione.

Malgrado quanto scritto, *From Dust* è un'esperienza da provare, grazie anche al modesto costo del gioco. La campagna può essere completata in un paio di giorni, e finita questa rimane solo una modalità aperta in cui divertirsi a fare la divinità senza costrizioni particolari. Ma Eric Chahi ha senza dubbio fuso un numero incredibile di ispirazioni per realizzare un'esperienza di gioco nuova. Siamo già in attesa di un *From Dust 2* più ricco, articolato e dalla giocabilità leggermente più levigata, ma nel frattempo ci divertiremo a creare castelli di sabbia con fortificazioni di lava – e a farci venerare dalla nostra tribù.

Vincenzo Beretta



IN 50 PAROLE

COS'È...
Un simulatore di divinità in cui dobbiamo aiutare i fedeli a superare eruzioni e inondazioni

È COME...
Un "sand game" all'ennesima potenza
Uno tsunami virtuale
Un mondo di sabbia popolato da omini che ci venerano

È PER...
Chi vuole rilassarsi un po', solo per trovarsi un villaggio spianato da un'alluvione

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft Montpellier** ■ Distributore **UbiShop, Steam** ■ Link **http://shop.ubi.com, http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 14,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.ubi.com/IT**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 1,5 GB HD, connessione a Internet**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 3 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- Ambienti naturali gradevoli e realistici
- Eccellente sistema di leggi fisiche
- Numerose opzioni per risolvere ogni livello

- Sistema di controllo poco funzionale
- Qualche perplessità nella grafica
- A tratti ripetitivo

Divertimento puro, un po' come la sabbia in riva al mare, ma con diluvi, incendi, vulcani e compagnia bella. Un prezzo contenuto per un titolo non molto longevo, ma insolitamente godibile.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ROMPICAPO	ACQUA
7	7	8	7	8	9

STEAM
18 Steam Achievement
ACHIEVEMENT

Anche al più basso grado di difficoltà, *Capsized* si rivela piuttosto ostico.

Tocco di classe: mentre la barra della salute decresce, lo schermo s'incrina e si tinge di sangue.

SUONI SIDERALI

La colonna sonora di *Capsized* è tratta dall'album "Movements" del compositore Solar Fields (nome d'arte dello svedese Magnus Birgersson, già mente musicale dietro *Mirror's Edge*). Evocativa e densa di sfumature "astronomiche", scivola però in maniera un po' troppo astratta, senza dare mai un ritmo particolare al gioco.

ONDA INDIE

Gli Alientrap Software, autori di *Capsized*, sono nient'altro che i canadesi Lee Vermeulen e Jesse McGibney, ulteriori esponenti di una certa scuola indie che sta acquisendo sempre più consapevolezza della propria forza creativa e che, a dispetto dei modesti mezzi e delle poche maestranze, pare aver trovato l'uovo di Colombo: valorizzare tuttora il consumato genere bidimensionale (più adatto a una programmazione minimalista), riproponendone gli schemi più "stereotipati", ma aggiornati nella giocabilità attraverso tecniche moderne (come, per esempio, la profonda implementazione della fisica).



GENERE: PIATTAFORME/AZIONE

CAPSIZED

Anno 2011: il platform bidimensionale gode ancora di ottima salute.

AGLI albori della materia videoludica, un po' prima del terzo millennio, il 2D regnava incontrastato sia in sala giochi, sia tra le mura domestiche: i gettonati platform (giochi di piattaforme) ci mettevano al comando di uno "sprite" all'interno di caleidoscopiche architetture in pixel e byte, perlopiù esplorabili in larghezza e altezza.

Oggigiorno, è terreno fertile per l'inventiva economica degli sviluppatori indipendenti, abili nell'impastare tradizione e modernità. In tal senso, *Capsized* fonde brillantemente la fisionomia di vecchie glorie come *Turrican* e *Bionic Commando* con le meccaniche sperimentali di odierne perle quali *Trine* e *Braid*. L'astronauta disperso, protagonista del gioco, durante la visita di dodici località aliene, può quindi collezionare un arsenale di armi e power-up per la più classica delle sparatorie bidimensionali. Nel contempo, però, un corredo di gingilli gravitazionali (tra cui spicca il rampino multiuso) offre interazioni più sofisticate e si rende praticamente necessario per il superamento di semplici puzzle basati sulla fisica. Risultato? Un fresco distillato degli ultimi venti anni del genere platform. Sul versante visivo, inoltre, è una gioia per gli occhi: un mondo particolareggiato, fitto, vivido, sapientemente tratteggiato da finezze cromatiche. I temi musicali, tra scie ambient e accenti trip-hop, suggeriscono bene immersioni spaziali e distanti, sebbene alla lunga pecchino di una certa monotonia. L'effettivo tallone d'Achille, peraltro comune a gran parte dei titoli indie, risiede nella brevità dell'esperienza complessiva: dopo una succinta campagna in singolo e alcune modalità supplementari assai restrittive (si sbloccano progressivamente e contemplano soltanto sessioni in locale), gli stimoli precipitano.

> "Ispirato ai platform d'epoca duri e puri"

Ispirato ai platform d'epoca duri e puri, *Capsized* bandisce il salvataggio libero e riabilita l'impegnativo sistema a vite, che impone prontezza di riflessi e rapidità d'esecuzione: nulla di veramente spasmodico, perché la pelle si porta a casa soprattutto tramite l'approccio metodico e la prudente perlustrazione degli scenari, tuttavia servono nervi saldi e sano stoicismo per apprezzare ogni istante di gioco e resistere alla tentazione di defenestrare il mouse (o il joypad) ogni due per tre.

Stefano Fragione

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IN INGLESE

L'assenza di una traduzione non preclude la giocabilità. *Capsized* può essere acquistato su Steam e GamersGate.

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un platform/sparatutto di ambientazione aliena

È COME...
Un punto d'incontro tra pionieri ed eredi del platform (*Turrican* e *Trine*)

È PER...
Chi ha amato i platform o vuole iniziare ad amarli.

info ■ Casa **Alientrap Games** ■ Sviluppatore **Alientrap Games** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com, www.gamersgate.com** ■ Prezzo **€ 9,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.capsizedgame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU dual core 2 GHz, 1 GB RAM, 1 GB HD, Scheda 3D 128 MB, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Stesso PC con schermo diviso**

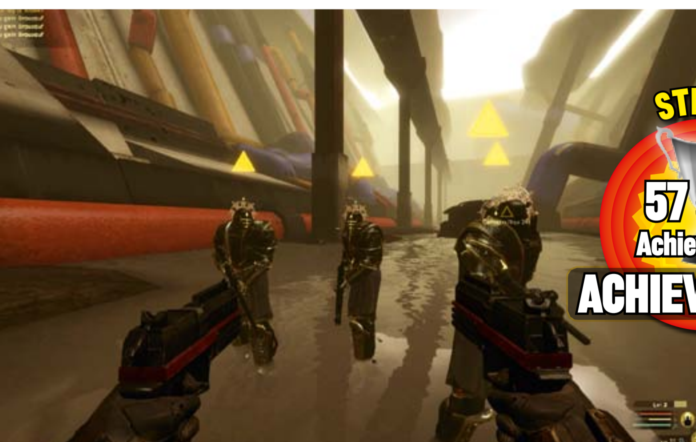
- Azzeccata sintesi di concetti vecchi e nuovi
- Dinamico e appassionante
- Grafica sopraffina e fantasiosa

- Brevità
- Piccoli bug che vanno e vengono
- Privo di salvataggi, richiede pazienza

Vent'anni fa avremmo premiato un platform come *Capsized* senza batter ciglio, gridando al miracolo. Oggi, che di miracoli se ne fanno solo in 3D, il titolo Alientrap è un breve incantesimo sospeso tra passato e presente. Da provare.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LIVELLI	CONTROLLI
8	7	8	6	9	7







Gli immensi mostri noti come Deus Ex Machina sono nemici temibili per un personaggio di basso livello.

GENERE: FPS/GDR

E.Y.E: DIVINE CYBERMANCY

"Il cyberpunk è un mito industriale del prossimo futuro, una nuova invenzione tecno-surreale."

CON ***Deus Ex: Human Revolution*****, gli appassionati del cyberpunk, quel peculiare universo fantastico che mescola distopia orwelliana e fantascienza dura, passando per il noir e la critica sociale, possono dirsi videoludicamente soddisfatti.**

Sarebbe un peccato, però, lasciarsi sfuggire un altro punto di vista sul genere, quello proposto da Streum On Studio, un team francese indipendente che certo non pecca di scarsa ambizione. Il loro *E.Y.E: Divine Cybermancy* è uno dei titoli più coraggiosi che ci sia capitato di provare nell'ultimo periodo: si tratta di un ibrido tra gioco di ruolo e sparatutto in prima persona, sulla falsariga di *Deus Ex*, ma forte di una sua propria, inconfondibile individualità. *E.Y.E* è un calderone ribollente: armi a iosa, potenziamenti cibernetici, poteri psichici, una pletora di nemici dai più disparati abbigliamenti, mostri alieni e persino un sistema di ricerca e sviluppo per i nuovi equipaggiamenti.

Altrettanto onnivora appare la trama: il giocatore si trova calato nei panni di un membro di E.Y.E, il braccio armato dell'organizzazione Secreta Secretorum, impegnata a scontrarsi con l'oppressivo governo galattico della Federazione. Nel contempo, però, la fazione Culter si confronta con quella Jian, e tutti insieme combattono contro la forza meta-streumonica, una sorta di entità aliena in stile "Solaris" che materializza gli incubi degli esseri umani. Il conflitto fondante della vicenda si sviluppa tra il mentore del protagonista, che desidera unità e pace, e il suo comandante, che vorrebbe distruggere i Jian, il tutto sullo sfondo di un universo distopico e decadente, che vive di suggestioni provenienti tanto da "Warhammer 40,000" quanto da "Neuromancer". Se la confusione impera già dalle premesse, la faccenda è resa ancora più criptica dalla narrazione frammentaria e dall'inglese tutt'altro che impeccabile.

Al di là della bizzarria narrativa, l'anima del gioco è quella di un FPS: armati fino ai denti, ci faremo strada fra i nemici per raggiungere i nostri obiettivi, missione dopo missione. Fondamenta, queste, sulle quali lo studio francese ha costruito un edificio certamente barocco e, a volte, traballante. I livelli di gioco sono vasti e offrono un'ampia gamma di opzioni tattiche: è possibile affidarsi al cecchinaggio dalla lunga distanza, o caricare in mischia brandendo una katana e facendo affidamento sulla rapidità fornita da un paio di gambe cibernetiche, o ancora indurre alla pazzia gli avversari con i propri poteri psichici, qualora non si volesse, invece, ricorrere all'hacking per prendere il controllo di torrette e sistemi di sicurezza.



La ricerca passa attraverso il ritrovamento di valigette bianche e la spesa di congrue somme di denaro.

IN INGLESE

E.Y.E: Divine Cybermancy**, nella versione da noi provata, è in lingua inglese e acquistabile tramite la piattaforma Steam. La qualità della traduzione dall'originale francese non è delle migliori, al punto che comprendere la trama può risultare ostico anche ai giocatori anglofoni.**

I FERRI DEL MESTIERE

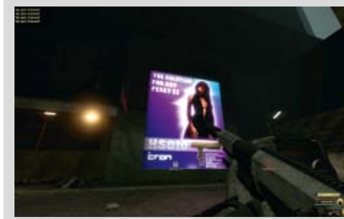
E.Y.E **offre 25 armi diverse, da spade e martelli da guerra fino ai fucili d'assalto. Piuttosto che dover essere reperite sul campo, molte di queste armi sono disponibili all'inizio di ciascuna missione tramite l'armeria, mentre le più esotiche andranno sbloccate con la ricerca. Sebbene la scelta sia vasta, la scena è dominata dai fucili da cecchino e dalla potente mitragliatrice Gatling.**

ACHIEVEMENT

E.Y.E: Divine Cybermancy **offre 57 obiettivi sbloccabili su Steam, che spaziano dal completamento delle ricerche a sfide più peculiari, come l'uccisione di 3.333 banditi.**

OSCURITÀ E DECADENZA

Dal punto di vista grafico, *E.Y.E* sfrutta il motore grafico Source per costruire un'ambientazione che trasuda atmosfera. Niente di tecnicamente trascendentale: le texture non sono granché, i livelli appaiono piuttosto spogli e gli effetti non fanno gridare al miracolo. La visione artistica, però, merita un plauso: le città deserte e oscure, adornate di cartelloni pubblicitari tra l'agghiacciante e l'ironico, sanno trasmettere un senso di inquietudine sottile, mentre l'estetica dei personaggi si ispira, per certi versi, a "Warhammer 40,000", e mescola elementi mistici e orientaleggianti alla più classica fantascienza. Valido anche il sonoro, che offre un commento musicale metallico e minimalista, mentre il parlato dei personaggi è reso attraverso un disturbante linguaggio fittizio – ben pochi dialoghi, però, sono accompagnati da una voce.



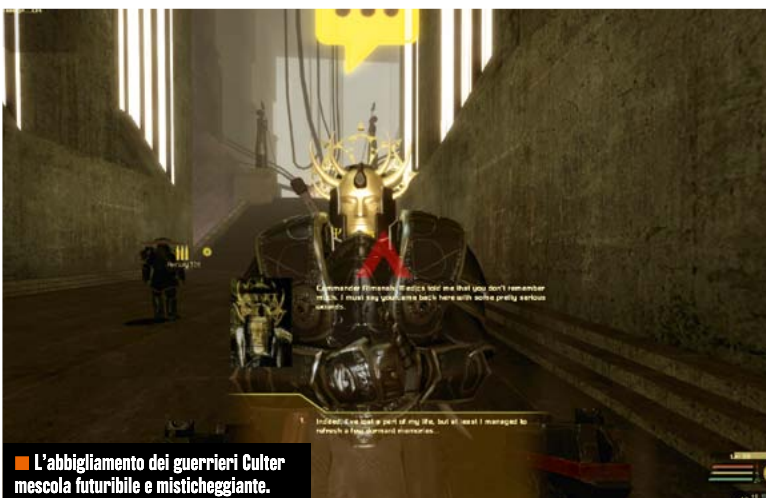
SCIENZA E MAGIA

Tra le premesse narrative di *E.Y.E* figura la scoperta di poteri psichici nella razza umana. Per quanto il dibattito scientifico intorno ai presunti effetti "psi" sia, in una certa misura, aperto anche nella nostra realtà, il titolo Streum On abbandona ogni pretesa di verosimiglianza proponendo veri e propri incantesimi, nove in tutto, che conferiscono la capacità di convertire armi e munizioni in energia vitale o quella di uccidere istantaneamente gli avversari. A ciò si aggiungono i poteri derivati dagli impianti cibernetici, che funzionano in modo simile (consumando l'energia indicata da un'apposita barra) e possono, tra le altre cose, potenziare momentaneamente la velocità del personaggio, oppure migliorarne le facoltà uditive. L'assortimento è piuttosto interessante, ma il modo in cui si ottengono questi poteri fa a pugni con l'atmosfera: basta acquistarli al quartier generale, come se fossero oggetti qualunque; non c'è nessuna necessità di addestrarsi o di installare fisicamente gli impianti.





Il nemico è sempre più bello, se guardato attraverso il mirino di un fucile.



L'abbigliamento dei guerrieri Culter mescola futuribile e misticheggiante.

> "È un ibrido tra gioco di ruolo e FPS"

Sebbene la nostra solerzia con il mouse rimanga fondamentale, ricoprono un ruolo importante anche le statistiche del personaggio, che ne definiscono velocità di movimento, resistenza, forza, poteri psichici e via di questo passo. Conquistando punti esperienza si sale di livello, e a ogni livello è consentito migliorare tali statistiche. Ma è possibile anche potenziare i numerosi sistemi cibernetici del protagonista e acquistare abilità speciali, come la capacità di proiettare ologrammi o la visione notturna. A portata di moneta figura anche un assortimento di poteri mentali, in realtà più simili alla magia vera e propria, che riguardano la creazione di cloni psichici, il teletrasporto, l'evocazione di creature demoniache e così via. Questa abbondanza di opzioni è costretta in un'interfaccia per nulla ispirata, che consta di una serie di menu e di una "ruota", visualizzabile con un tasto, all'interno della quale trovano posto le scelte rapide precedentemente impostate. Rapide per modo di dire, perché richiedono comunque una fastidiosa evoluzione fra mouse e tastiera, il tutto mentre i nemici continuano a spararci addosso: gli sviluppatori di *The Witcher II*, pur avendo adottato un sistema simile, hanno avuto l'accortezza di rallentare il tempo di gioco durante il suo utilizzo. L'interfaccia scarsamente curata è la spia di un'ingenuità evidente anche in altri aspetti del titolo: le mappe sono spesso spoglie e impongono tediose scarpinate, la difficoltà tende a variare schizofrenicamente, a prescindere da quanto selezionato nelle opzioni, i dialoghi sono spesso fuori luogo, a volte incomprensibili, gli obiettivi non sempre chiari, l'Intelligenza Artificiale dei nemici è piuttosto basilare, il misterioso sistema di salvataggio non contempla il quicksave ma non esplicita nemmeno la presenza di checkpoint, e così via.

E.Y.E è un titolo sviluppato da una decina di persone, che mette più carne al fuoco di una grande produzione. Una narrazione incerta che, in qualche bizzarro modo, contribuisce all'atmosfera di straniamento veicolata dallo scenario. È un diamante grezzo, il prodotto di un talento tanto evidente, quanto immaturo.

Claudio Chianese

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

RICERCA E SVILUPPO

Il titolo di Streum On incorpora un meccanismo di ricerca, elemento inusuale per uno sparatutto in prima persona. Si tratta, a dire il vero, di una meccanica piuttosto semplice: alcuni nemici, una volta sconfitti, lasceranno al suolo alcune valigette bianche; raccogliendole, potremo sviluppare nuovi equipaggiamenti spendendo una certa cifra: più investiremo e prima il progetto giungerà a termine.

TECNOMANZIA IN RETE

La modalità multiplayer di *E.Y.E* è piuttosto corposa, e può essere declinata sia in senso competitivo, sia cooperativo, fino a un massimo di 32 giocatori – per quanto il motore sia in grado di reggerne, realisticamente, molti di meno. Non c'è differenza, inoltre, fra personaggi online e personaggi offline: lo stesso avatar ci accompagnerà in entrambe le modalità, conservando statistiche e poteri. Attualmente, il comparto multigiocatore è vittima di un certo lag e non è facilissimo collegarsi ai server, ma la struttura generale è senza dubbio valida.

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un FPS condito da importanti elementi di ruolo

È COME...
Deus Ex con ancora più carne al fuoco

È PER...
Gli appassionati di cyberpunk in cerca di atmosfera e profondità.

info ■ Casa **Streum On Studio** ■ Sviluppatore **Streum On Studio** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **http://eye.streumon-studio.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 3 GHz , 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 2.0, 6 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0**
- Multiplayer **Internet**

- Grande atmosfera
- Ottima ibridazione fra FPS e GdR
- Ampia scelta di armi, poteri e tattiche

- Narrazione criptica e dialoghi mal tradotti
- Intelligenza Artificiale debole
- Interfaccia irritante

Ambizioso e confuso: questi sono i due aggettivi che definiscono al meglio *E.Y.E: Divine Cybermancy*. Un titolo del genere, soffuso di note surreali, non poteva che provenire, dopotutto, dalla terra di Breton e Queneau.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MAPPE
8	7	6	8	6	7





Tra una missione e l'altra, potremo goderci stupende illustrazioni come questa.

GENERE: GDR/AZIONE

BASTION

C'era una volta un gioco con una voce narrante...

IN ITALIANO

Il gioco è interamente sottotitolato in italiano, ma la voce narrante è disponibile solo inglese. Pur essendo di buona fattura, la traduzione non può competere con la raffinatezza dell'originale. Solo capendo bene l'inglese potrete godervi al 100% la finezza di *Bastion*. *Bastion* è disponibile solo su Steam (http://store.steampowered.com).



SPESSO, gli studi indipendenti fanno di necessità virtù, creando giochi dal look essenziale, puntando sull'effetto nostalgia e mettendo in primo piano la giocabilità.

Bastion, nonostante sia stato realizzato da sole sette persone, non ricorre a un simile trucchetto, e anzi dà vita a uno dei mondi più suggestivi e colorati che si siano visti su PC negli ultimi tempi. Ci mostra incredibili paesaggi bidimensionali, tutti disegnati a mano, e li abbina a una storia affascinante e a una colonna sonora da brividi. L'unico vezzo "rétro" è il tipo di inquadratura, una classica visuale dall'alto in prospettiva isometrica, simile a quella dei vecchi *Heimdall*. *Bastion* è una gioia per gli occhi, nonché un fulgido esempio di come la grafica 2D possa essere usata in chiave moderna.



A parte la sua squisita realizzazione, l'avventura colpisce anche per un'inusuale scelta narrativa, unica nella storia dei videogiochi. Kid, il protagonista, si risveglia nel suo letto e realizza che una calamità ha distrutto tutto il mondo che conosceva, lasciandolo letteralmente sospeso su una roccia. Mano a mano che cammina, vedremo sentieri e palazzi formarsi al suo passaggio, blocco dopo blocco, mentre una profonda voce fuori campo descrive quello che succede. Questo narratore onnisciente riporta tutto in terza persona, dagli avvenimenti su schermo ai dialoghi, reagendo in tempo reale alle nostre azioni. A volte sottolineerà con racconti e riflessioni i momenti più intensi della storia, mentre in altri casi punterà sullo humour prendendoci in giro per i nostri errori, per le nostre abitudini di gioco, o addirittura per il tempo che investiamo per sbloccare un achievement. Naturalmente sono frasi preregistrate (da uno speaker eccellente, tra l'altro), ma la quantità di situazioni previste dagli sviluppatori dà veramente la sensazione che un attore da film stia facendo la telecronaca delle vostre gesta videoludiche. Questa scelta permette di raccontare una trama originale e intrigante, e al tempo stesso di guidare il giocatore con espedienti infinitamente più eleganti dei testi su schermo. Giocare a *Bastion* è un po' come tornare piccoli e farsi raccontare una fiaba della buonanotte, immaginando di essere i protagonisti di una fantastica avventura.

PROVE DI ABILITÀ

Per ognuna delle armi sbloccate è disponibile un livello sfida, pensato per insegnarvi a sfruttarne tutte le potenzialità. Si tratta di vere e proprie prove di abilità, al termine delle quali potrete ottenere tre premi, in base alle vostre prestazioni. Per esempio, per imparare a usare lo scudo vi verrà chiesto di resistere a una serie di diversi assalti senza attaccare direttamente i nemici. Arrivando alla fine completamente illesi otterrete il primo premio, con qualche graffio il secondo, e malconci il terzo. Completare tutte le sfide aggiunge almeno un paio d'ore alla durata di *Bastion*.



ACHIEVEMENT

I 20 achievement Steam di *Bastion* vi aiuteranno a spremere ogni goccia di giocabilità, completando tutte le sfide e affrontando per due volte la campagna principale. Agli achievement si abbina un sistema di sfide interno al gioco, con ricompense in punti esperienza.


La colonna sonora è una delle migliori degli ultimi tempi. Non a caso, su Bandcamp.com, è possibile acquistarla anche separatamente.







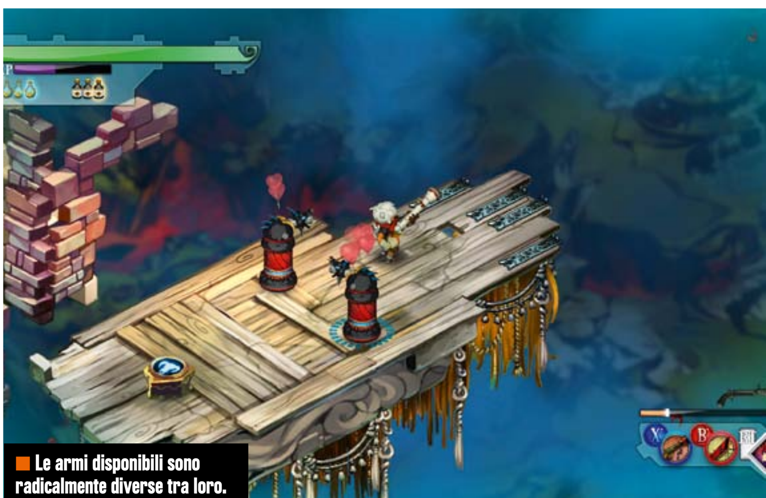
Pur puntando sulle stesse meccaniche per tutta l'avventura, *Bastion* riesce sempre a stupire.

IN VINO ABILITAS
Visitando la taverna, Kid può selezionare degli spiriti e dei liquori che migliorino le sue caratteristiche. Salendo di livello otterrà nuovi slot che gli permetteranno di attivare più "drink" contemporaneamente.

ARCHITETTURA FANTASY

Il Bastion, la cittadella dove si radunano i sopravvissuti della calamità, è stato distrutto. Spetterà a Kid ricostruirlo, trovando i vari "nuclei" sparsi per il mondo di gioco. Attivandone uno, potrà scegliere quale edificio ricostruire, sbloccando nuove possibilità di personalizzazione. Per esempio, scegliendo la fucina, avrà modo di potenziare le armi, mentre puntando sulla taverna avrà accesso ai drink e ai loro modificatori.





Le armi disponibili sono radicalmente diverse tra loro.

È UN TRIONFO
Una particolare abilità, disponibile solo nella versione PC, evocherà una misteriosa torretta da un'altra dimensione. *Portal* è come il prezzemolo, ma vederlo citato in un gioco così diverso non può non strappare un sorriso.

Dietro questa bellezza, per nostra fortuna, si nasconde un GdR d'azione dal ritmo incalzante, con meccaniche di combattimento semplici ma profonde. Ci si muove in tempo reale, alternando attacchi a distanza, ad area e in corpo a corpo, guadagnando potenza ed energia mano a mano che si sale di livello. Kid troverà tante armi con effetti completamente diversi, e con determinati materiali raccolti durante le missioni avrà modo di aggiornarle con statistiche migliori e nuove abilità. Considerando che può portarsi dietro solo due armi per volta, tutte queste scelte plasmeranno le tattiche da adottare, anche perché i combattimenti non possono essere affrontati alla leggera. Sebbene il livello di difficoltà non sia mai troppo alto e abbia una curva di apprendimento molto dolce, giocare alla leggera, buttandosi in combattimento

> **"È come farsi raccontare una storia della buonanotte"**

facendo mosse a caso, viene punito da impietosi game over. I nemici più forti e i boss, in particolare, sono in grado di dimezzare in un sol colpo l'energia di Kid, e le ampolle per curarsi non sono infinite.

Bastion regala dei combattimenti interessanti, una costante sensazione di crescita del proprio eroe e una trama da urlo, narrata con uno stile unico. L'unico peccato è che duri un po' più di sei ore, davvero poco per gli standard del genere. L'attenuante è che gli sviluppatori hanno fatto in modo che giocarlo una seconda volta sia utile e divertente, inserendo alcune sorprese (che per ovvi motivi non vi sveliamo) e un sistema per aumentare la difficoltà. Attivando le statue di alcune divinità in un tempio, infatti, i mostri guadagneranno nuove abilità, come per esempio lo sparo di un proiettile dopo essere stati abbattuti, aumentando sensibilmente l'impegno richiesto e dando del filo da torcere anche ai giocatori esperti.

La ciliegina sulla torta è che questa conversione su PC è fatta come si deve, con un sistema di controllo ripensato per mouse e tastiera e qualche piccola sorpresa solo per noi, come una speciale citazione di *Portal*. *Bastion* è una caramella di giocabilità: è squisito, sorprendente e finisce in fretta. L'unico peccato è non averne un intero pacchetto.

Fabio Bortolotti



IN 50 PAROLE

COS'È...
Un gioco di ruolo d'azione con visuale isometrica

È COME...
Heimdall, ma con una grafica stupenda

È PER...
Chiunque gradisca i giochi di ruolo d'azione, senza eccezioni.

info ■ Casa **Warner Bros. Interactive Entertainment** ■ Sviluppatore **Supergiant Games** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 13,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.supergiantgames.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU dual core, 1 GB RAM, 1 GB HD, Scheda 3D 256 MB, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **2 GB RAM, 1 GB HD, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

■ Grafica incantevole
■ Narrazione unica
■ Giocabile e rigiocabile

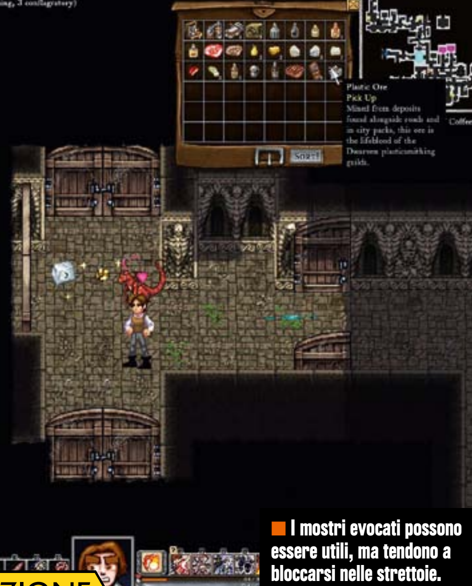
■ Troppo corto
■ Niente doppiaggio italiano
■ Niente online

Un piccolo capolavoro, con una grafica stupenda, una narrazione unica e una giocabilità fresca e immediata. L'unico peccato è che l'avventura può essere completata in poco più di sei ore. Aspettiamo fiduciosi un eventuale *Bastion 2*.

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	QUEST
9	9	9	7	9	8


Dredmor è zeppo di citazioni più o meno argute: in questo caso, la schermata d'apertura di *Doom*.


STEAM 87 Steam Achievement ACHIEVEMENT

I mostri evocati possono essere utili, ma tendono a bloccarsi nelle strettoie.

GENERE: GIOCO DI RUOLO D'AZIONE

DUNGEONS OF DREDMOR

Entrare nel dungeon, uccidere i mostri, arraffare il tesoro: l'eroismo non è mai stato tanto semplice.

Ci sono giochi capaci di far pensare: i dilemmi esistenziali di *Torment*, l'inquietante distopia di *Half-Life*, le atmosfere noir di *Max Payne* riposano, senza dubbio, sul fondo dell'anima di molti appassionati.

Titoli importanti, esperienze che segnano: ebbene, *Dungeons of Dredmor* è tutt'altra cosa. L'opera prima di Gaslamp Games si caratterizza per l'estrema linearità tanto nelle premesse, quanto nella struttura. Un potente stregone Non Morto, tale Dredmor, si è risvegliato nelle profondità di un sotterraneo, e a noi tocca rivestire i panni dell'eroe chiamato a fermarlo. Eccoci quindi, illustri sconosciuti con tanto di sopracciglia cespugliose e andatura baldanzosa che ricorda vagamente Guybrush Threepwood, pronti a ergerci contro schiere di mostri tra i più insensati e buffi dei videogiochi.

Dungeons of Dredmor si può descrivere senza troppo dispendio d'inchiostro: si entra nel sotterraneo, si fanno fuori i nemici, si raccolgono oro ed equipaggiamenti assortiti e poi si ripete il tutto al piano inferiore, sempre più in profondità. Davvero tutto qui. Certo, la dinamica di fondo è quella di un gioco di ruolo – punti esperienza, statistiche, abilità, progressione del personaggio – ma ogni elemento è votato al massacro degli avversari. Niente dialoghi, nessuna narrazione, men che meno Personaggi Non Giocanti: solo morte e distruzione su larga scala, com'è giusto che sia. L'ispirazione è quel *Rogue* del 1980, titolo in grado di dar vita a una piccola ma vitale nicchia di appassionati. È da questo DNA che *Dungeons of Dredmor* deriva la sua struttura a turni continui, l'enfasi assoluta posta sul combattimento e l'infernale "permadeath", vero marchio di fabbrica del genere: un personaggio morto sarà morto per sempre, senza la possibilità di ricorrere alla resurrezione videoludica del quickload. Una caratteristica disattivabile, certo, ma che consigliamo di tenere in forza:

> "Va giocato per sperimentare sempre nuove tattiche"

Dungeons of Dredmor va giocato non tanto per vincere – giungere al termine del sotterraneo è difficile e anche piuttosto tedioso – quanto per sperimentare sempre nuove combinazioni di abilità e tattiche, rendendo l'anima agli dèi innumerevoli volte nel tentativo.

Le abilità stesse rappresentano l'unica strada per personalizzare il proprio eroe, ma d'altra parte l'offerta è ampia: ben trentaquattro, suddivise tra gli archetipi di guerriero, mago e ladro. Si tratta, in larga parte, di abilità piuttosto convenzionali – alcune riguardano le armi, altre sono scuole di magia, altre ancora abbracciano l'alchimia e la costruzione di oggetti – ma presentate in maniera bizzarra. La "matemagia", per esempio, include teletrasporti e maledizioni a tema algebrico e geometrico, corredati da descrizioni capaci di strappare un sorriso per l'evidente patina nonsense che le ricopre. Ciascuna abilità si compone di alcuni gradini, che possono essere sbloccati in sequenza, uno per ogni livello d'esperienza del personaggio.

IN INGLESE

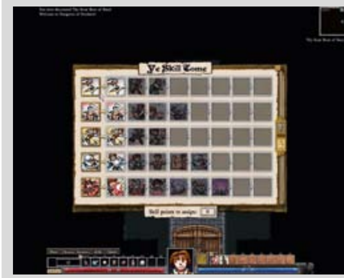
La versione da noi testata di *Dredmor* è acquistabile dalla piattaforma Steam, in formato digitale e in lingua inglese. L'idioma di Albione non dovrebbe costituire un ostacolo per nessuno, dal momento che la componente testuale del titolo è ridotta all'osso.

MISSIONI IMMOTIVATE

Fanatici del gioco di ruolo, attenti: le quest di *Dredmor* non sono né profonde, né articolate e, a ben guardare, non hanno nemmeno un motivo. Pregando presso la statua di Inconsequentia, divinità delle missioni secondarie insensate, riceveremo una quest del tutto casuale: uccidere un mostro, recuperare un oggetto, oppure raggiungere un luogo, uccidere un mostro e recuperare un oggetto. Le missioni sono opzionali e non servono proprio a niente, se non a guadagnare alcuni equipaggiamenti, anch'essi casuali, come ricompensa.

POTERE ASSOLUTO

Le trentaquattro abilità offerte da *Dungeons of Dredmor* garantiscono una molteplicità di effetti: dai bonus in larga parte passivi forniti dalla specializzazione in un'arma, a scuole di magia difensiva come l'Astrologia, agli incantesimi di fuoco "prometeici", passando per ben tre diverse modalità di costruzione: alchimia, invenzione e metallurgia. Non si tratta, a dire il vero, di poteri bilanciati: alcuni sono decisamente migliori di altri, e in genere ci è parso che un approccio "stealth" da ninja non paghi quanto le opzioni più fracassone. Alla creazione del personaggio, potremo scegliere sette abilità tra quelle proposte, e poi ne potenzieremo una a ogni livello. Gran parte del divertimento del titolo deriva dallo sperimentare con nuove combinazioni.







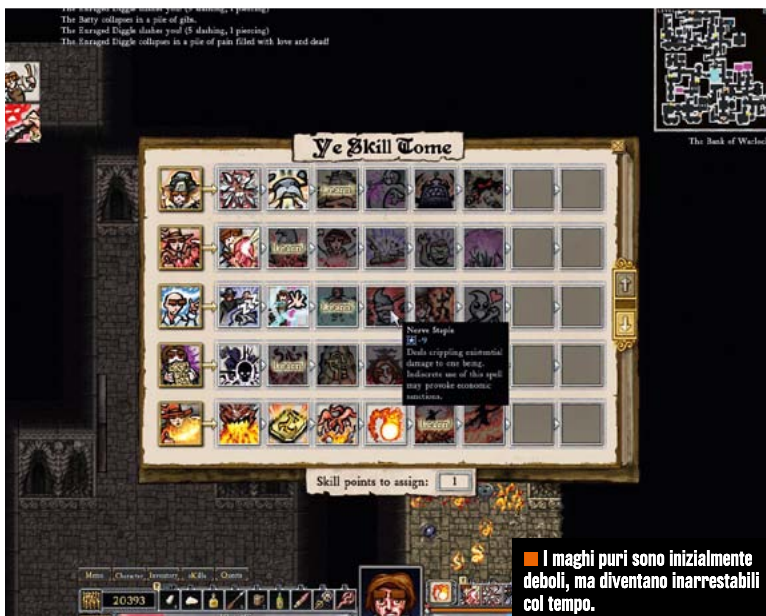
STRANE CREATURE

I mostri di *Dungeons of Dredmor* si caratterizzano per il design fuori dagli schemi. Nel corso delle nostre scorribande sotterranee incontreremo volatili con il becco di gomma, calamari terrestri, carote assassine, zombi robot, geni della lampada e persino la Morte, quasi fosse saltata fuori da un film di Bergman. Al di là dell'estetica, sono tutti più o meno simili: alcuni attaccano a distanza, altri sono resistenti a un particolare tipo di energia, ma in genere non fanno altro che avanzare in direzione del protagonista, solo per finire – si spera – falciati dai suoi colpi. I tapini diventano pericolosi principalmente in gruppo, soprattutto nelle aree designate come "monster zoo", che ne accolgono quantità spropositate. Particolarmente curiosi anche gli squittii e i versi emessi da tali inusuali forme di vita, nonché gli insulti – testuali – che lanciano all'indirizzo del protagonista, equiparandone la madre a ortaggi assortiti.





■ Gli incantesimi di fuoco sono fra i più devastanti del gioco.



■ I maghi puri sono inizialmente deboli, ma diventano inarrestabili col tempo.

Anche qui, nessuna complicazione: uccidiamo abbastanza mostri e il premio sarà un nuovo potere, come la capacità di evocare un "Golem di baffi" o una dotazione di scintille in perfetto stile "glitterato", omaggio agli adolescenziali vampiri di "Twilight".

Un umorismo, questo, che pervade l'intero gioco, e contribuisce ad alleggerire ulteriormente il tono di un titolo che, evidentemente, non vuole prendersi sul serio. Sarebbe un peccato, quindi, scambiare la leggerezza di *Dungeons of Dredmor* per dozzinalità: il gioco c'è, e funziona, a patto di accettarne la cifra stilistica di fondo. A fronte di nemici più o meno tutti simili quanto a comportamento, la varietà di equipaggiamenti e poteri garantisce un ampio ventaglio di approcci, e una sorprendente flessibilità nello sviluppo del personaggio: è possibile tanto affidarsi alle armi quanto alle arti marziali, costruire oggetti utilizzando gli "ingredienti" sparsi per il sotterraneo, ricorrere alla magia per potenziare i propri attacchi, o seguire la via del grande stregone diversificando il proprio campionario di incantesimi. All'atmosfera scanzonata si associa, d'altra parte, una giocabilità che non perdona: il generatore casuale di dungeon non fa nulla per accrescere le possibilità di sopravvivenza del giocatore, che può tranquillamente ritrovarsi defunto dopo pochi passi a causa di una trappola nascosta o di un assembramento particolarmente folto di nemici.

A fronte di tutto ciò, classificare *Dredmor* è più difficile di quanto sembri: apparenza e meccaniche sono quelle di un casual game, ma è necessario il fegato di un veterano per non buttare tutto all'aria dopo le prime quattro o cinque (di)partite. Non manca, inoltre, un certo numero di bachi, abilità che non funzionano come dovrebbero e qualche incertezza nel pathfinding delle creature. C'è da dire, però, che quattro euro sono un obolo più che ragionevole, anche solo per tirare qualche fendente in libertà sulla testa di mostri che sembrano i cugini brutti dei Pokémon.

Claudio Chianese



ACHIEVEMENT

Dungeons of Dredmor **offre 87 obiettivi sbloccabili su Steam, alcuni legati al livello di difficoltà, altri al miglioramento del personaggio e alcuni piuttosto spassosi, come quello che premia chi riesce a morire durante il tutorial.**

UN DUNGEON, DUE DIMENSIONI

La grafica di *Dredmor* è un rigoroso 2D vecchia scuola, disegnato gradevolmente, in uno stile che ricorda "Munchkin", celebre gioco di carte dal taglio satirico. La rappresentazione funziona a livello estetico, ma pone alcuni problemi visuali, con i mostri che tendono a confondersi con lo scenario nelle vicinanze dei muri e, in genere, una certa difficoltà a navigare la mappa in alcuni punti. Quanto al sonoro, le musiche si dimenticano presto, mentre gli effetti danzano sul confine tra lo spasso e l'irritazione. Quantomeno, vi faranno venire voglia di eliminare prima possibile i lamentosi mostriciattoli.

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un dungeon crawler sulla falsariga di *Rogue*

È COME...
Un gioco di ruolo senza ruolo
Un *Diablo* in due dimensioni

È PER...
Chi vuole compiacere il dio Crom menando le mani senza riguardi.

info ■ Casa **Gaslamp Games** ■ Sviluppatore **Gaslamp Games** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 3,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.gaslampgames.com/blog/category/dungeons-of-dredmor**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 3,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 2.0, 400 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM**
- Multiplayer **No**

■ Semplice da imparare
■ Stile ironico
■ Vasto assortimento di abilità

■ Qualche baco
■ Frustrazione dietro l'angolo
■ Inventario poco funzionale

In *Dungeons of Dredmor* si esplorano sotterranei e si uccidono mostri: nient'altro, ma quello che c'è diverte. Ampia scelta di abilità, una pioggia di comicità nonsense e livello di sfida impegnativo, per di più a pochi euro.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	QUALITÀ/PREZZO
7	6	8	7	6	9



Sarà anche un gioco di piattaforme, ma le morti sono abbastanza grafiche da garantire un bel PEGI 18.

GENERE: PIATTAFORME/ROMPICAPO

LIMBO

"Giochi di molto valore conobbi che 'n quel limbo eran sospesi."

IN ITALIANO

Gli unici testi del gioco sono i menu, tradotti in italiano. Dopo aver cominciato, non sentirete o leggerete nessuna parola, quindi potreste godervi *Limbo* anche se fosse in aramaico. Il gioco può essere acquistato su Steam (http://store.steampowered.com).



DANTE Alighieri descrive il limbo come l'unica zona illuminata dell'Inferno, i cui abitanti vivono senza speranza nell'eterno desiderio di Dio.

È una terra sospesa tra salvezza e dannazione, dove i colori e la vita hanno lasciato spazio alla malinconia e all'insoddisfazione. Il giovane studio indipendente Playdead, quindi, non avrebbe potuto scegliere titolo migliore per il suo debutto. *Limbo* è l'incarnazione digitale dei sentimenti descritti nel quarto canto de "L'Inferno", e raccoglie in un semplice platform tutta l'inquietudine che trapela dalle terzine del sommo poeta. Potremmo definirlo come una zona di confine tra i budget delle grandi produzioni e le imprese indipendenti tanto in voga negli ultimi tempi. *Limbo* è un'idea "indie" supportata dai fondi e dal marketing di un colosso come Microsoft Game Studios, e i risultati si vedono.



Il gioco inizia senza spiegazioni e tutorial, calandoci sin dalla prima schermata in un mondo ignoto, silenzioso, interamente in bianco e nero. Muovendo i primi passi in questo strano paesaggio bidimensionale si prova una sensazione di smarrimento, un po' come succedeva nell'indimenticabile *Another World*. Dove siamo? Cosa dobbiamo fare? E soprattutto, perché dobbiamo farlo? Così che s'inizia a camminare verso destra, come se si stesse giocando a un qualunque *Super Mario*, saltando e arrampicandosi per superare gli sporadici ostacoli. Non c'è musica di sottofondo, non ci sono nemici, e non ci sono nemmeno dei livelli. Ci troviamo in un limbo di giocabilità, mossi da un'eterna insoddisfazione che ci spinge ad andare più avanti, a superare gli ostacoli, a risolvere gli enigmi. Invece di combattere per uno scopo ben chiaro, come nel 99% dei videogiochi, qui affrontiamo un'avventura per capirne lo scopo, senza nemmeno essere certi che uno scopo esista sul serio. Questo senso d'incertezza e indeterminazione, insieme a una direzione artistica da urlo, fanno di *Limbo* un'esperienza indimenticabile, capace di regalare brividi ed emozioni inusuali per il mezzo videoludico. Sembra di assistere a un raffinato cartone animato per adulti, in grado di stupire con il suo stile minimale ed efficace e di colpire con l'intensità e la forza delle sue immagini. Tutte queste emozioni vengono suscitate da una grafica semplice, sempre e rigorosamente in bianco e nero, e da una manciata di suoni ambientali, tanto sottili quanto inquietanti.

Per nostra fortuna, però, *Limbo* non vive solo di atmosfera e velleità artistiche. È un gioco di piattaforme impegnativo, intelligente, capace di mettere alla prova tanto i riflessi quanto la materia grigia. Il nostro piccolo protagonista ha a disposizione un carnet di mosse molto limitato: è in grado di muoversi, saltare, arrampicarsi e aggrapparsi ad alcuni



Tutto il gioco è in bianco e nero, con effetti di luce e nebbia che creano un'atmosfera da brivido.

FISICA PER PRINCIPIANTI

Limbo si basa su un motore fisico semplice, ma credibile, parte integrante della risoluzione di alcuni enigmi. Gli oggetti hanno un peso, delle proprietà particolari (per esempio, possono galleggiare) e i movimenti tengono conto della forza d'inerzia. Questo dà una gradevole sensazione di realismo, in barba all'ambientazione di fantasia, e ancora una volta fa tornare in mente alcuni dei passaggi più noti di *Another World, Flashback* e *Heart of Darkness*.



DEMO

Se l'idea di un gioco come *Limbo* non vi attira d'istinto, vi suggeriamo di scaricare almeno il demo gratuito. Non può darvi l'idea della complessità degli enigmi, ma vi farà cogliere la bellezza dell'atmosfera.

INGEGNO BIDIMENSIONALE



Da questo laghetto non si passa, visto che il protagonista non sa nuotare. Proviamo a portarci dietro questa cassa.



Poco più indietro ci sono dei rami bassi. Usando la cassa riusciamo a raggiungerli e ad arrampicarci.



Con la classica azione da gioco di piattaforme, saltiamo di ramo in ramo.



Giunti in cima, spingiamo giù questo pezzo di tronco.



Tornando sui nostri passi (senza cadere!), al laghetto troveremo una pratica imbarcazione di fortuna.



Cosa fa il nostro protagonista? Dove si trova? La trama è in buona parte lasciata alla nostra immaginazione.



Pur nella sua semplicità, la grafica dà la sensazione di guardare un cartone animato.

oggetti. Quest'ultima possibilità, insieme a un motore fisico, permette di spostarli, farli cadere, o addirittura romperli, nella speranza di risolvere i tanti enigmi necessari a proseguire.

> "Limbo non vive solo di atmosfera e velleità artistiche"

Molto spesso, infatti, sarà necessario capire cosa fare per superare un determinato ostacolo, abbinando i salti dei giochi di piattaforme al ragionamento tipico dei rompicapi e delle avventure. Anche coordinazione e riflessi torneranno utili, visto che il mondo in cui si muove il nostro eroe è letteralmente disseminato di trappole, pensate apposta per cogliere di sorpresa il giocatore. Ci sono tagliole nascoste, pietre che cadono, lame rotanti, e tutta una serie di strumenti di morte che uccideranno il protagonista in modi truculenti e fantasiosi.

Morire, spesso, è praticamente inevitabile, ma le vite sono illimitate e i checkpoint piazzati dopo ogni singola insidia che viene superata. L'estrema difficoltà di alcuni passaggi è stemperata da questo sistema, e l'emozione del giocatore viene tenuta viva dal legame affettivo che si crea con il protagonista: avrà anche vite infinite, ma vederlo morire tra atroci sofferenze vi spingerà a fare di tutto per non sprecarne neanche una.

Limbo è un'esperienza incredibile e affascinante, e come il limbo dantesco lascia insoddisfatti e ammaliati. L'intera avventura può essere completata in poco più di due ore e finisce all'improvviso, con tanti interrogativi ancora aperti, destinati a rimanere privi di risposta. È un'esperienza breve ma indimenticabile, consigliata a chiunque cerchi un po' d'arte anche nel mondo dei videogiochi.

Fabio Bortolotti



ACHIEVEMENT

Per ottenere tutti i 13 achievement di Steam dovrete completare il gioco più di una volta, esplorandolo alla ricerca di alcuni piccoli segreti disseminati per i livelli. Solo uno metterà alla prova la vostra coordinazione, chiedendovi di completare l'avventura morendo meno di cinque volte. Un'impresa fattibile, ma molto difficile.

SECONDO GIRO

Per finire *Limbo* per la prima volta bastano poco più di due ore, anche contando numerose morti. Potrete però giocarlo una seconda volta, andando a caccia dei tanti segreti che avrete inevitabilmente perso per strada al primo passaggio.

TASTIERA O CONTROLLER?

Sebbene si riesca a giocare decentemente anche con la tastiera, *Limbo* è nato come gioco di piattaforme su Xbox 360, e darà il massimo con un controller analogico.

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un gioco di piattaforme con un sistema fisico e degli enigmi

È COME...
Lo stile artistico e la giocabilità intelligente possono richiamare *Braid*

È PER...
Chi cerca un'esperienza che vada oltre la giocabilità, nel territorio dell'arte.

info ■ Casa **Playdead** ■ Sviluppatore **Playdead** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 9,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.limbogame.org**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, , Scheda 3D PS 3.0, 150 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **1 GB RAM, controller analogico**
- Multiplayer **No**

- Stile grafico incantevole
- Elegante e ingegnoso
- Atmosfera da brivido

- Non per tutti i palati
- Dura poco
- Finisce un po' bruscamente

Un titolo intelligente, inquietante, carico di emozioni. Una direzione artistica e sonora di alto livello vanno di pari passo con un sistema di gioco semplice, ma ricco di sorprese. Peccato che l'avventura finisca in un paio d'ore.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LEVEL DESIGN	ENIGMI
9	9	8	6	8	9

8½





Linee di vario colore indicano il percorso che l'unità sta compiendo, contatto con i mezzi della stessa formazione, nemici ingaggiati e altro.

GENERE: WARGAME

PANZER COMMAND OSTFRONT

Matrix Games apre il fuoco contro *Combat Mission*.

LINGUA E COSTI

Panzer Command Ostfront **può essere acquistato sul sito di Matrix Games (www.matrixgames.com) in versione download digitale (25,99 euro) o pacchettizzata (33,99 euro + spese di spedizione). Il gioco è solo in inglese.**

TRA il 2000 e il 2003, Battlefront pubblicò una serie di wargame rimasti per molti versi insuperati: *Combat Mission*.

Ambientati nella Seconda Guerra Mondiale, simulavano scontri tattici nel teatro europeo e in Nord Africa con turni simultanei di un minuto; tra i punti di forza c'era la spettacolare resa 3D del combattimento, che trasformava la fase di risoluzione di ogni turno in un piccolo film di guerra.

Purtroppo, negli anni successivi Battlefront si "perse" con un *Combat Mission II* funestato da problemi tecnici, un teatro di battaglia poco interessante (USA e NATO contro Siria) e un sistema di protezione con attivazione online davvero fastidioso. Nel frattempo, gli sviluppatori di Blackhand Studios pubblicavano sotto etichetta Matrix la serie *Panzer Command*, che di *CM* riprendeva alcune delle idee più interessanti unendole a un regolamento tratto da un wargame da tavolo. I primi due titoli erano dedicati a specifiche operazioni sul fronte russo, ma ora *Ostfront* porta sui nostri PC l'intero fronte orientale dal 1941 al 1945 – ponendosi in diretta concorrenza con il secondo gioco di *CM*: *Barbarossa to Berlin*.

Ostfront ricostruisce scontri tattici che coinvolgono corazzati, fanteria, artiglieria, mezzi di supporto e appoggio aereo. I turni sono simultanei: le due parti (una delle quali può essere gestita dall'Intelligenza Artificiale) inviano ordini alle loro unità, quindi il computer elabora il risultato e lo raffigura nel campo di battaglia 3D.

Per la durata di ogni turno sono presenti due opzioni: una "classica" di 60 secondi, e una che spezza il turno in due fasi di 40 secondi. Nella prima parte si inviano gli ordini normalmente, mentre la seconda consente di reagire agli eventi dei primi 40 secondi attraverso una selezione di ordini più limitata. Sebbene questa scala appaia, in un primo momento, strana (di fatto, un turno dura 80 secondi) bastano un paio di partite per accorgersi di come la seconda opzione simuli con maggiore fluidità e verosimiglianza l'andamento degli eventi sul campo di battaglia.

Malgrado ciò, la giocabilità di *Ostfront* è meno intuitiva rispetto a titoli simili, come lo stesso *Combat Mission* o *Close Combat* (in cui si sceglie un ordine da un menu quale muoversi, avanzare rapidamente, attestarsi, attaccare, e si indica all'unità dove o contro cosa eseguirlo). La curva di apprendimento è più ripida e le prime partite possono risultare frustranti. Ciò è dovuto, in parte, al maggior realismo: le regole che governano avvistamento e ingaggio



Alcune battaglie consentono di "acquistare" parte o tutto il nostro schieramento con un sistema a punti.

CAMPAGNE E SCENARI

Panzer Command Ostfront presenta ben cinque modalità di gioco. La principale è rappresentata dagli scenari, che a loro volta possono riprodurre battaglie storicamente avvenute o essere generati casualmente dal giocatore; nel secondo caso, questi potrà decidere i parametri (mese, anno, campo di battaglia...) e "acquistare" le forze in campo con un sistema a punti. Le campagne sono una serie di scenari collegati, e anch'esse offrono due modalità: quella "storica" segue le orme di una delle formazioni che parteciparono al conflitto attraverso le battaglie in cui fu coinvolta (in genere da quattro a dieci); quella "dinamica" è sempre centrata su una formazione russa o tedesca, ma si estende per decine di scenari generati casualmente. Infine, il programma offre un completo editor di mappe, scenari e campagne per creare nuove sfide da distribuire in Rete.



PASSATO GIÀ INCLUSO

Ostfront rappresenta l'evoluzione dei primi due titoli della serie *Panzer Command*: *Kharkov* e *Panzer Command: Winterstorm*. Questi titoli erano centrati su una singola campagna, e il loro contenuto è stato incluso in *Ostfront*. Naturalmente, nel frattempo il sistema di gioco si è evoluto, e anche chi ha già combattuto le precedenti battaglie potrà ripetere l'esperienza con un maggiore livello di dettaglio e sofisticazione.

VETERANI CORAGGIOSI

Nel corso delle campagne, le unità guadagnano esperienza e perfino decorazioni, con miglioramenti nel morale e nella capacità di combattere. Inoltre, le campagne più lunghe includono la possibilità di sostituire gli equipaggiamenti del nucleo centrale delle nostre forze con versioni più moderne, quando queste diventano disponibili.

Ogni veicolo è valutato in termini di corazza e armi, e può subire danni di vario tipo all'equipaggiamento e all'equipaggio.

Prima di ogni battaglia possiamo disporre le nostre forze liberamente entro la loro zona di partenza.

del nemico, per esempio, sono più sofisticate, e prima di raggiungere la loro piena comprensione il giocatore può non capire come mai il suo cannone d'assalto non ingaggi un plotone di fanti appostato proprio di fronte al suo naso.

Il regolamento include equipaggiamenti di supporto quali artiglieria e mortai, campi minati, appoggio aereo, realistico ritardo nell'invio degli ordini in base all'esperienza dell'unità e a fattori contingenti, condizioni atmosferiche e di terreno variabili, e un modello di leggi fisiche avanzato che gestisce le traiettorie dei colpi e la penetrazione di corazze e ripari di altro tipo.

Ostfront è un gioco rifinito e con pochi difetti, e gode del consueto livello di supporto garantito da Matrix (un primo aggiornamento è già in fase di beta-testing). Il problema più fastidioso è probabilmente l'innaturale

> "È un gioco rifinito e con pochi difetti"

"pesantezza" della grafica, poco fluida anche su sistemi molto potenti, malgrado la qualità non giustifichi requisiti elevati.

Detto questo, un confronto con *Combat Mission: Barbarossa to Berlin* diviene necessario. *BtB* ha una giocabilità più immediata e gode di una decade di supporto da parte della comunità, con centinaia di scenari, Mod grafici e altro (anche *Ostfront*, comunque, contiene strumenti pensati appositamente per i modder). Inoltre, l'ordine di battaglia include gli alleati minori dei due schieramenti (come Italia o Finlandia) assenti dal titolo Matrix. *Ostfront*, in compenso, è leggermente più strategico e aggiunge un pizzico di verosimiglianza agli scontri.

In particolare, il tristemente noto "Borg spotting" di *CM*, (in cui se un'unità avvistava un nemico, allora tutto lo schieramento veniva a conoscenza della sua posizione) è assente in *Ostfront*, e squadre e veicoli vengono individualmente informati su eventuali avvistamenti basandosi su fattori come la prossimità dell'osservatore e il contatto radio.

In definitiva, malgrado il titolo precedente sia vecchio di nove anni, i due giochi meritano egualmente posto sugli hard disk degli appassionati. Nel frattempo, però, Battlefront pare aver ripreso il cammino giusto con il nuovo *Combat Mission: Battle for Normandy*, cui daremo un'occhiata nei prossimi numeri.

Vincenzo Beretta



IN 50 PAROLE

COS'È...
Un wargame tattico a turni simultanei dedicato al fronte orientale dal 1941 al 1945

È COME...
Barbarossa to Berlin con meno unità, ma un sistema di gioco più moderno

È PER...
Chi è rimasto deluso da *Combat Mission II*.

info ■ Casa **Matrix Games** ■ Sviluppatore **Blackhand Studios** ■ Distributore **Internet** ■ Link **www.matrixgames.com** ■ Prezzo **€ 25,99 (download digitale); € 33,99 (versione confezionata)** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.matrixgames.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1 GHz, 512 MB RAM (1 GB Vista/7), Scheda 3D 64 MB, 3 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sis. Cons. **CPU multi-core, 2GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

■ Tutto il fronte russo dal 1941 al '45
■ Campagne e scenari, entrambi storici e casuali
■ Editor di scenari e supporto per il modding

■ Mancano gli alleati minori di russi e tedeschi
■ Grafica non eccelsa e poco fluida
■ Alcuni bug nella versione iniziale

Una bella alternativa a *Combat Mission*, che modernizza il regolamento del vecchio titolo anche se offre un ordine di battaglia più ridotto. La curva d'apprendimento è però più ripida, e la grafica innaturalmente pesante.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STORICITÀ	I.A.
6	6	7	8	9	7

I BRIGANTI DEL MARE
Nel mondo di *Pirates of Black Cove* ci sono quattro fazioni: Pirati, Bucanieri, Corsari e Black Cove. Ciascuna possiede tre unità specifiche (Black Cove ne ha una in più), che esprimono le caratteristiche del proprio schieramento: per esempio, i Corsari sono abili nel combattimento di mischia, mentre i Bucanieri sono più efficaci a distanza. Negli scontri a terra, premendo CTRL è possibile selezionare le unità per tipo, così da differenziare e rendere più efficaci gli attacchi.


Il sistema di controllo delle battaglie navali è ben realizzato.

STEAM 40 Steam Achievement ACHIEVEMENT

GENERE: AZIONE/RTS

PIRATES OF BLACK COVE

Una benda sull'occhio per i filibustieri che non amano la perfezione.

IN INGLESE
***Pirates of Black Cove* presenta doppiaggio, sottotitoli e testi a video in inglese, in (quasi) perfetto slang piratesco. Il gioco può essere acquistato sulle piattaforme digitali Steam e GamersGate, e dà modo di accumulare fino a 40 obiettivi di Steam.**

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un gioco d'azione e strategia con elementi GdR ambientato nei Caraibi, al tempo dei pirati

È COME...
Mischiare *Patrician IV*, *Sid Meier's Pirates*, *Tropico 2: il Covo dei Pirati* e *Diablo*

È PER...
Chi cerca un titolo dedicato al mondo dei pirati, con un buon sistema di battaglie navali.

I pirati dovevano essere gente simpatica, pur se incline alla violenza. Le rivisitazioni sul tema sono quasi tutte coerenti con tale cliché e *Pirates of Black Cove* è una di queste. Dalla sua ha il pregio di unire elementi di generi diversi, proponendo una serie di meccaniche interessanti.

Il nostro personaggio è un pirata (ce ne sono tre a disposizione) con abilità speciali e una reputazione che cresce completando gli incarichi. Il mondo di gioco ha una struttura che consente di gironzolare in mare aperto, nonostante le navi si incaglino con una certa facilità (un po' come i quasi inevitabili incidenti in *GTA*, ma meno divertenti). L'aspetto sandbox di *Pirates of Black Cove* si mostra proprio quando si leva l'ancora: possiamo scegliere se esplorare i lidi caraibici, oppure se cannoneggiare i velieri nelle vicinanze o, ancora, se attraccare ed eliminare tutti i nemici per ottenere i pezzi da otto (moneta bramata dai pirati).

Le battaglie navali sono divertenti, con un buon sistema di controllo che sfrutta sia il mouse, sia la tastiera. I danni subiti influiscono sulla velocità e, in parte, sulla manovrabilità dei vascelli, simulando la presenza di un equipaggio. È consentito, inoltre, servirsi di upgrade e armi speciali che permettono anche di catturare navi nemiche. Gli scontri in mare aperto sono senza dubbio l'aspetto più riuscito di *Pirates of Black Cove*, e quello in cui meno si avvertono le problematiche di cui soffre il gioco. Al contrario, le battaglie a terra si rivelano frustranti, anche per via di

> "Gli scontri in mare aperto sono l'aspetto più riuscito"

alcuni difetti grafici, crash, bug e ritardi nella risposta delle unità. I nostri pirati si bloccano fra le piante e i Personaggi Non Giocanti inutili che vegetano negli scenari, le zone morte impediscono di ottenere certi oggetti e la strategia è quasi assente, al punto che sembra di giocare un hack and slash mal riuscito. Gli avversari fuggono costringendoci a degli inseguimenti ridicoli, ma hanno un'Intelligenza Artificiale insolitamente superiore a quella dei nostri compagni, che si ammassano senza criterio e si lasciano massacrare dai nemici.

La grafica di *Pirates of Black Cove* è essenziale, poco dettagliata con sagome sparse qua e là e scelte cromatiche non sempre azzeccate, ma le unità sono ben disegnate e originali. D'altro canto, l'impossibilità di ruotare la visuale di gioco è fastidiosa, soprattutto negli scenari a terra, dove gli oggetti limitano ancora di più il campo visivo.

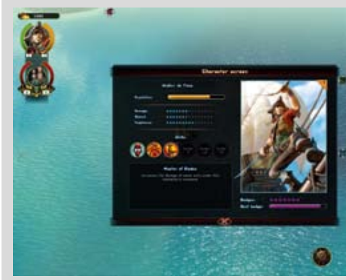
La patch 1.1, messa a disposizione un giorno dopo l'uscita di *Pirates of Black Cove*, ha risolto alcuni crash e migliorato l'esperienza in mare, apportando alcune modifiche utili all'interfaccia. Ciononostante, i difetti menzionati sopra permangono, penalizzando gravemente l'elemento strategico.

Simona Maiorano



IL SALVATORE DEI PIRATI

All'inizio del gioco è possibile scegliere con quale dei tre personaggi cominciare l'avventura, il cui obiettivo è riunire le tre principali fazioni contro i pirati del Black Cove. Tra Jolie Roger, Longshot Jack e Walker de Planc non passa molta differenza quanto a caratteristiche di base (danno, velocità e resistenza). Ciascuno possiede, però, delle abilità speciali che si possono attivare in battaglia per una manciata di secondi. Ogni personaggio ha tre slot per arruolare altrettante diverse tipologie di unità e, raggiungendo il massimo punteggio in reputazione, al nostro pirata si affiancherà un "eroe" che a sua volta può richiamare altri filibustieri. L'interfaccia prevede una serie di pulsanti per tenere sotto controllo l'avanzamento del personaggio e lo stato dell'inventario, che contiene pozioni, grog, oggetti speciali e ingredienti raccolti tra una scorribanda e l'altra.



info ■ Casa **Paradox Interactive** ■ Sviluppatore **Nitro Games** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com, www.gamersgate.com** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.blackcovegame.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU dual core 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 4 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU dual core 2,4 GHz**
- Multiplayer **No**

- Buon mix di generi
- Interessante varietà e design delle unità
- Battaglie navali divertenti

- Grafica poco dettagliata
- Strategia a terra scarsa
- Visuale di gioco troppo "legnosa"

Visuale poco flessibile, I.A. lenta, basso livello di dettaglio e una giocabilità che funziona a intermittenza sono i nei più vistosi di *Pirates of Black Cove*. Chiudendo un occhio e mezzo sui difetti, il mix di generi resta il suo pregio più grande.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	QUEST	VOTO
5	6	6	6	5	7	6

STEAM
12 Steam Achievement
ACHIEVEMENT



■ Una pecca "storica" non risolta è la macchinosità nella comparazione delle diverse armi contenute nell'inventario.



■ Un enorme teschio in stile "Yattaman" appare sullo schermo quando il personaggio sta per schiattare. Attenzione: i cibi ripristinano salute, ma hanno bisogno di tempo per essere masticati!

STORIA DI UNO SCULACCIATORE

***DeathSpank* è una creatura di Ron "Monkey Island" Gilbert, che ha iniziato a lavorare sul gioco quasi otto anni fa. La pubblicazione del primo episodio di *DeathSpank* è avvenuta nell'ottobre del 2010, ed è stata seguita dal secondo capitolo *Thongs of Virtue* dopo poco più di due mesi. I due titoli sono praticamente identici per quanto riguarda le meccaniche di gioco e lo stesso può dirsi di *The Baconing*.**

TUTTO CHIARO SULLO SCHERMO

Inspiegabile e poco gradita l'assenza del multiplayer online: la modalità multi è limitata a due personaggi che condividono schermo e barra di energia e uno dei due non ha nemmeno la possibilità di "equipaggiare" oggetti. La schermata di gioco riesce a contenere tutte le informazioni necessarie, nonché un'utile mappatura dei comandi, che risultano più agevoli se impartiti tramite gamepad.



GENERE: GDR/AZIONE

THE BACONING

Mai sottovalutare il potere della biancheria intima!

COSA può succedere se prendete tutti i vostri perizomi (ammesso che ne abbiate qualcuno) e li indossate contemporaneamente, uno sopra l'altro? Probabilmente nulla, a parte una poco piacevole sensazione di scomodità, visto che il vostro nome non è DeathSpank e le vostre mutande non sono i potentissimi *tanga delle virtù*, capaci di evocare un vostro alter ego cattivissimo.

Sono queste le premesse di *The Baconing*, terzo episodio della serie *DeathSpank*, il GdR d'azione completamente fuori di testa nato dalla mente di Ron Gilbert. Questo nuovo capitolo non apporta, in buona sostanza, nessuna novità di rilievo rispetto al passato e, con i pro e i contro della cosa, ripropone nuovamente un gioco di ruolo particolarmente frenetico e dotato di un senso dell'umorismo parecchie spanne sopra la media di qualsiasi altri titolo dello stesso genere. Il protagonista è un eroe insolente, non troppo sveglio e capace di imbracciare le armi e gli equipaggiamenti più improbabili, che aumenta la propria forza di livello

> **"Il senso dell'umorismo è parecchie spanne sopra la media"**

in livello affrontando orde di nemici pronte a fargli la pelle nei modi più improbabili.

Rispetto agli episodi precedenti firmati *DeathSpank*, si nota un incremento dello spazio dedicato al combattimento che, se già in passato svolgeva un ruolo preponderante, adesso è il vero protagonista del gioco. Purtroppo, va segnalata qualche pecca nell'equilibrio del livello di difficoltà che, sebbene possa essere impostato scegliendo fra quattro opzioni diverse, risulta a tratti ostico persino nelle modalità meno impegnative. Se nel primo episodio la parola d'ordine era ripetitività (ben celata e smorzata dall'elemento novità e dall'ironia travolgente), giunti al terzo capitolo "l'inganno" inizia a farsi più evidente, pur senza sfociare in noia o monotonia. Per apprezzare al meglio il gioco occorre non lasciarsi trasportare e sforzarsi di non pigiare a caso i pulsanti del pad durante i combattimenti: anzi, l'ideale sarebbe un più costruttivo approccio tattico nella scelta delle armi, che permetta anche di apprezzare l'ottimo lavoro svolto dagli sviluppatori nell'inventarsi nomi e descrizioni divertenti.

Non sappiamo se nel futuro di *DeathSpank* sia previsto un quarto episodio, ma in questo caso sarebbe meglio trovare qualche idea geniale per impedire che la simpatia di storia e personaggi venga messa in ombra dall'assenza di innovazioni.

Elisa Leanza



SOLO IN INGLESE

Il gioco è disponibile su Steam esclusivamente in lingua inglese. Per apprezzare al meglio *The Baconing*, il cui punto di forza più evidente è l'ottimo doppiaggio degli esilaranti dialoghi, è necessaria una discreta conoscenza della lingua inglese (e anche un po' di pelo sullo stomaco per digerire certe battute).

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un GdR in cui non si fa altro che menare le mani e fare battute divertenti!

È COME...
Per usare le parole di Ron Gilbert: "Un misto fra *Diablo* e *Monkey Island*"

È PER...
Chi ha senso dell'umorismo e passione per "livellare" il proprio personaggio.

info ■ Casa **Hothead Games** ■ Sviluppatore **Hothead Games** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 12,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.deathspank.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1,8 GHz, 1,5 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 2 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Due sullo stesso PC**

■ Dialoghi esilaranti
■ Grafica accattivante
■ Buona giocabilità

■ Ripetitivo
■ Armi non sempre precise
■ Nessuna novità

A dispetto dell'apparente "follia" che permea il gioco, questo mostra una struttura GdR solida e divertente, personaggi esilaranti e uno stile grafico appassionante. L'unico problema è che si tratta di un terzo capitolo privo d'innovazioni.

7

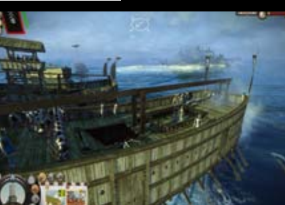
GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	DIALOGHI	CONTROLLI
8	8	7	7	8	7

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo attorno a Washington DC, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Total War: Shogun 2
GMC.Homer
"Mari stregati!"



FIFA 12
GMC.Pettinato
"Mi piace perdere facile!"



Deus Ex: Human Revolution
GMC.Pape
"Vedo attraverso i muri!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS 2
Casa: EA Distributore: Leader, Cidiverte
Prova: Apr 11 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito splendido, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. *Crysis 2* è tecnicamente superbo!



2) BIOSHOCK 2 Mar 10 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il grande seguito di un capolavoro! Trama avvincente e giocabilità impeccabile, in un FPS da non perdere.

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) COD BLACK OPS Dic 10 VOTO 9
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Tra gli episodi più validi della serie, con una campagna in singolo emozionante e un multiplayer coinvolgente.

5) BULLETSTORM Mar 11 VOTO 8 ½
Casa: EA Distributore: Leader, Cidiverte
Trucchi: Nessuno **Demo:** nessuno
Un FPS audace e innovativo, con qualche mancanza in multiplayer, ma da provare.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.



2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) BIA HELL'S HIGHWAY Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.



2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) IRACING Set 08 VOTO 8 ½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

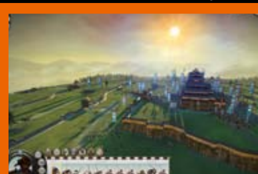
5) F1 2010 Nov 10 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Arcade nelle fasi di guida, ma capace di simulare perfettamente tutto il contorno di una gara di F1.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) TOTAL WAR: SHOGUN 2
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Mar 11 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Graficamente splendido, rigiocabile e caratterizzato da una I.A. degna del prestigio della serie: è il pinnacolo della saga di *Total War*.



2) STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY Set 10 VOTO 9
Casa: Blizzard Ent. Distributore: Activision Blizzard
Trucchi: Nessuno **Demo:** Feb 11
Il trionfo degli RTS di scuola classica, arricchito dalle tecnologie attuali e da un decennio di esperienza.

3) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06/Gen 09 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

4) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

5) DAWN OF WAR II Feb 09 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: THQ
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'atmosfera di "Warhammer 40.000" è stata ricreata alla perfezione, e la campagna single player è esaltante.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers, Civilization IV

1) SID MEIER'S CIVILIZATION V
Casa: Take 2 Distributore: Cidiverte
Prova: Ott 10 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nat 10

Un nuovo e solido capitolo della saga. Pur con qualche rinuncia rispetto all'episodio precedente, il divertimento sarà epocale.



2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup, Links, Advantage Tennis

1) FIFA 11
Casa: EA Distributore: Leader; Cidiverte
Prova: Nov 10 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 10

Il vero, rivoluzionario *FIFA* di nuova generazione, tanto invidiato ai possessori di console, è finalmente arrivato su PC!



2) PES 2011 Nov 10 VOTO 7 ½
Casa: Konami Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 10
L'immediatezza di *PES* può ancora divertire, ma quest'anno cede davanti allo strapotere di *FIFA*.

3) NBA 2K11 Dic 10 VOTO 8 ½
Casa: 2K Games Distributore: Cidiverte
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore simulazione di basket del pianeta videoludico, nel segno di Michael Jordan.

2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

GESTIONALI

1) THE SIMS 3
Casa: EA Distributore: EA; Leader; Cidiverte
Prova: Lug 09 **Voto: 9**
Trucchi: Set 09
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova, arrivando a simulare la vita sociale di un'intera cittadina.

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous



2) CITIES XL Dic 09 VOTO 8 ½
Casa: Monte Cristo Distributore: Namco Bandai
Trucchi: Nessuno **Guida:** Nessuno
Un grande gestionale urbanistico, divertente se giocato da soli e rivoluzionario se affrontato online.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 06 **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2011 Dic 10 VOTO 8 ½
Casa: Sega Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nat 10
SI Games è sempre al vertice della classifica dei gestionali calcistici e punta sui rapporti umani.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nat 06 **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

1) GRAY MATTER
Casa: Wizarbox Distributore: Koch Media
Prova: Feb 01 **Voto: 9**
Trucchi: Set 09
Demo: Feb 01

Forse la migliore avventura grafica degli ultimi anni: la trama è avvincente, e la giocabilità ottima, senza perdersi in enigmi assurdi.

LE PIETRE MILIARI: Zak McKracken, Monkey Island, Gabriel Knight, The Longest Journey, Syberia



2) MONKEY ISLAND 2 ED. SPECIALE Set 10 VOTO 9
Casa: LucasArts Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un titolo che non può mancare nella collezione di un videogiocatore degno di tale nome.

3) HOLLYWOOD MONSTERS 2 Lug 11 VOTO 8 ½
Casa: FX Int./Focus Home Distributore: FX Int.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il fascino delle avventure grafiche classiche incartato nella luccicante confezione del Full HD.

4) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8 ½
Casa: Momentum Distributore: Imp. Parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere, per una bella avventura nel futuro.

5) MACHINARIUM Nat 09 VOTO 8
Casa: Amanita Distributore: Multiplayer.it Edizioni
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ironico, malinconico ed evocativo: è un piacere per gli occhi che si fa perdonare la propria brevità.

AZIONE/AVVENTURA

1) ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Apr 11 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Un titolo d'azione molto vario, con contenuti di qualità e un sistema di gioco adatto a tutti. Ezio Auditore è tornato più in forma che mai!

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia, Gods, Mafia, Outcast, Max Payne, Assassin's Creed II



2) MAFIA II Set 10 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Cidiverte
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 10
15 ore di grandioso divertimento, in una città viva e caratterizzata come non mai.

3) DEAD SPACE 2 Feb 11 VOTO 9
Casa: EA Distributore: EA
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un grande seguito, una sana dose d'orrore e una trama coinvolgente. Da non perdere!

4) BATMAN: ARKHAM ASYLUM Nov 09 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Halifax
Trucchi: Mar 10 **Demo:** DVD Nov 09
Il Cavaliere Oscuro in un gioco d'azione/picchiaduro/stealth da non perdere.

5) DARKSIDERS Nov 10 VOTO 8 ½
Casa: THQ Distributore: THQ
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un ottimo titolo d'azione in terza persona, con una longevità "vecchia scuola".

MMORPG

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call, Guild Wars



2) DC UNIVERSE ONLINE Mar 11 VOTO 8
Casa: SOE Distributore: SCEE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Divertente fin dai primi minuti, riesce a differenziarsi dalla concorrenza.

3) AGE OF CONAN Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8 ½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) WARHAMMER ONLINE Dic 08 VOTO 8
Casa: EA Distributore: EA/GOA
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

GIOCHI DI RUOLO

1) FALLOUT 3: GOTY EDITION
Casa: Bethesda Distributore: Namco Bandai Prova: Dic 09 **Voto: 9**
Sol su PDF: Gen 09, **Trucchi:** Apr 09
Demo: Nessuno

Un gioco di ruolo con centinaia di zone da esplorare, decine di quest da risolvere in modi diversi, una trama atomica e tutte le espansioni.

LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment



2) THE WITCHER 2 Giu 11 VOTO 9
Casa: Cd Project Distributore: Namco Bandai
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Trama, dialoghi, ambientazioni e personaggi sono di primissimo livello. È un acquisto quasi obbligato.

3) DRAGON AGE: ORIGINS Dic 09 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte; Leader
Missioni secondarie: Feb 10 **Demo:** Nessuno
Una bellissima storia, che ognuno vivrà in modo diverso, e uno dei migliori GdR degli ultimi anni.

4) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Gen 07/Dic 08 **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

5) MASS EFFECT Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e Cidiverte
Trucchi: Set 08 **Gioco completo:** Giu 10
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

GIOCHI DI RUOLO/AZIONE

1) DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
Casa: Square Enix Distributore: Halifax
Prova: Set 11 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Un capolavoro cyberpunk, che punta tutto su una giocabilità complessa e raffinata. È il degno erede del primo *Deus Ex*. Imperdibile!

LE PIETRE MILIARI: Diablo, Diablo 2, Dungeon Siege, Fable The Lost Chapters, Deus Ex, Titan Quest



2) BORDERLANDS Nov 09 VOTO 8 ½
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Uno sparatutto di ruolo pensato per il multiplayer, imperdibile per i giocatori accaniti e i fan del co-op.

3) MASS EFFECT 2 Feb 10 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un capolavoro della fantascienza videoludica e un GdR d'azione lontano dai canoni.

4) DRAGON AGE II Mag 11 VOTO 8
Casa: EA Distributore: Leader, Cidiverte
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 11
L'atmosfera è sempre quella di *Dragon Age*, e i dialoghi e la sceneggiatura sono di ottimo livello.

5) TORCHLIGHT Gen 10 VOTO 8 ½
Casa: Runic Games Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mag 11
Divertente, vario e ben bilanciato, è uno dei modi migliori per ingannare l'attesa in vista di *Diablo III*.

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

Jock_15
I miei giochi del cuore
1. Mafia
2. Max Payne
3. Call of Duty

michele227
Quelli che ho giocato di più
1. Arcanum
2. Zeus: Il Signore dell' Olimpo
3. Civilization IV
4. Pro Evolution Soccer
5. Stronghold Crusader



CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION/BLIZZARD
0331/452970
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
EMC ENTERTAINMENT
071/2916445
CIDIVERTE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
02/934669
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NAMCO BANDAI
02/937671
NEWAVE ITALIA
055/72504
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) LEFT 4 DEAD 2 Gen 10 VOTO 9
Casa: EA/Valve Distributore: Steam; Cidiverte; Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
Trucchi: Mag 08/Giu 09 **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
Trucchi: Apr 08 **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8 ½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Dic 06

2) RISE OF FLIGHT IRON CROSS EDITION Apr 11 VOTO 8 ½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION Set 11 VOTO 8
Casa: Capcom Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) DEVIL MAY CRY 4 Set 08 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 08

3) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
Trucchi: Feb 99 **Demo:** Nessuno

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8 ½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Lug 02 **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) PORTAL 2 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader, Cidiverte, Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) PUZZLE QUEST GALACTRIX Mag 09 VOTO 8
Casa: D3 Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) BRAID Giu 09 VOTO 9
Casa: Number None Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA IV Nat 08 VOTO 9
Casa: Rockstar Distributore: Take 2 Italia
Trucchi: Mar 09 **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

INTEL EXTREME MASTERS 2011

È tornato come da tradizione, nella cornice del Gamescom di Colonia, il più importante evento agonistico per clan e gamer professionisti del Vecchio Continente. Così dal 19 al 21 agosto, si sono celebrati i play-off della Global Challenge di *StarCraft II* e di *League of Legends* degli Intel Extreme Masters 2011. Un grande evento, caratterizzato dalla partecipazione di alcuni degli atleti più competitivi sulla scena mondiale. Nessun giocatore italiano ha però preso parte alla gara: gli azzurri non sono riusciti a centrare l'obiettivo della qualificazione per uno degli otto slot messi a disposizione (per l'Europa) dall'Electronic Sports League, per entrambi i tornei. Prevedibilmente, a disputarsi il titolo per lo strategico di Blizzard sono stati due contendenti coreani, Lee "PuMa" Ho Joon (vincitore del torneo) e Jang Min Chul. Del tutto inaspettato, invece, il podio per l'atleta polacco Grzesiek 'MaNa' Komincz che è riuscito a conquistarsi un meritato terzo posto. Per quanto riguarda la specialità di squadra, si sono dovuti accontentare di un modesto terzo posto i grandi favoriti della vigilia, i ragazzi del team Fnatic, che si sono inchinati ai rivali statunitensi del Team Solomid e dei Counter Logic Gaming, vincitori del torneo. Nell'esprimere il nostro apprezzamento per l'eccellente qualità tecnica e organizzativa dell'evento, nonché per lo spessore agonistico delle gare cui abbiamo avuto il piacere di assistere, non possiamo però non notare, con rammarico, la scomparsa dell'ASUS European Champions. L'Europeo per Nazioni, che si svolge a Colonia fin dal 2007, questa volta non si è disputato. Speriamo che possa "resuscitare" almeno il prossimo anno.

sito di riferimento: **www.esl-world.net/masters/season6/cologne**

La Grande Avventura 2011

SULLE ORME DI LUPIN III, TRA FARAGLIONI E LIMONCELLI

Ispirata al celebre manga di Kazuhiko Kato la quinta edizione del "videogioco dal vivo", ambientato nella Costiera Amalfitana.

LA Grande Avventura abbandona, temporaneamente, la sua tradizione "storica" (nelle passate edizioni, la manifestazione aveva tratto ispirazione dai misteri del passato) per omaggiare un mito contemporaneo: "Lupin III", fumetto e anime nato dalla fantasia del celebre mangaka giapponese Kazuhiko Kato, di cui ricorre, quest'anno, il quarantesimo anniversario.

Come i fan del "ladro gentiluomo" sanno, infatti, la storia di Lupin non ha un epilogo ufficiale, il che ha offerto lo spunto, per i ragazzi dell'associazione Marulandi, organizzatori sin dal 2007 de La Grande Avventura, di realizzare la trama di un ipotetico, ma estremamente coerente, sequel interattivo. Perciò, nel complesso intreccio narrativo che ha caratterizzato l'edizione di quest'anno, gli autori hanno immaginato che Lupin (ormai ultrasessantenne) si sia ritirato insieme a Jigen e Goemon in una piccola dimora segreta nell'isola di Little Caiman, per poi partire per l'ultimo colpo della loro vita. Nell'ottobre del 2010, infatti, i tre avventurieri decidono di imbarcarsi alla volta di Oak Island, nella Nuova Scozia, alla ricerca del leggendario Tesoro del Capitano Kidd. Da tale impresa non faranno più ritorno, offrendo così il pretesto, ai partecipanti della Grande Avventura (complessivamente più di 200 giocatori) di mettersi sulle loro tracce.



Puzzle, misteriosi bauletti e arcani marchingegni. Proprio come in un'avventura alla *Broken Sword*, i giocatori hanno dovuto spremersi le meningi per svelare i misteri del "Segno del San".

Per chi non avesse familiarità con questa manifestazione, che dal 2007 (Giochi per il Mio Computer la segue dal 2008) vivacizza l'estate sorrentina, ricordiamo che si tratta di un curioso ma riuscito tentativo di replicare dal vivo il sistema di gioco delle avventure grafiche punta e clicca, sullo stile di *Broken Sword*, *Indiana Jones and The Fate of Atlantis* o le varie avventure di Sierra. Proprio come nei classici adventure game, infatti, i partecipanti si trovano a vestire i panni d'improvvisati investigatori chiamati a risolvere un oscuro mistero. Il gioco ha uno sviluppo rigorosamente lineare e si articola in "scene" consecutive (nell'edizione di quest'anno erano 22), ognuna delle quali ambientata in location disseminate tra Capri, Amalfi e Penisola Sorrentina, come in una sorta di riuscito mix tra una caccia al tesoro e un gioco di ruolo dal vivo.

A differenza di quest'ultimo, però, ogni singolo "livello" viene gestito esattamente col medesimo "sistema di controllo" di un'avventura grafica di tipo tradizionale: può accedere al livello un solo giocatore per volta (ogni squadra è composta, mediamente, da una cinquantina d'elementi), il quale è in grado di interagire con l'ambientazione, ricreata ad arte dagli organizzatori, osservandola, manipolando determinati oggetti della scena o raccogliendo accessori e altri strumenti da inserire nel proprio "inventario" (ogni team riceve, all'inizio del gioco, uno zainetto contenente già alcuni oggetti), che saranno poi necessari per il prosieguo della trama.

Tutti gli oggetti con cui il giocatore è in grado di interagire sono contrassegnati con una speciale icona (adesiva, applicata direttamente sull'oggetto stesso): un occhio per gli

Call Of Duty XP 2011
L'ITALIA SI ARRENDE AGLI OTTAVI

Si arena quasi subito l'impresa dei Flash, il team azzurro presente al torneo Activision.



La prima edizione del Call of Duty XP si è officiata a Los Angeles, il 2 e 3 settembre scorsi. Un grande evento contenitore, caratterizzato da diverse chicche, come la realistica ricostruzione, in grandezza naturale, di The Pit, una delle mappe più celebri di *Modern Warfare 2*, su cui i giocatori hanno potuto confrontarsi dal vivo a colpi di paintball (speciali armi ad aria compressa che sparano innocui proiettili di vernice colorata). Il vero cuore dell'evento è stato però il grandioso torneo a premi a *Call of Duty Black Ops* (su PC), con un rispettabile montepremi complessivo di un milione di dollari! Articolato in modalità a eliminazione diretta e aperto a 32 squadre provenienti da tutto il mondo, la competizione ha visto anche la partecipazione di un team italiano, uscito vincitore dalle qualificazioni nazionali svoltesi a Milano lo scorso luglio. Sono i ragazzi del team Flash (una selezione di The Live Community, il clan multigaming di cui abbiamo già avuto occasione di parlare, in passato, su queste stesse pagine), una formazione di quattro elementi composta da Giorgio Calandrelli, Massimiliano Fabbri, e i fratelli Alessio e Andrea Leonelli. Purtroppo, le speranze del team, che pure aveva dimostrato una bravura notevole in occasione delle selezioni italiane, si sono spente già al secondo turno eliminatorio. Superato lo scoglio dei sedicesimi, in cui gli azzurri sono riusciti a battere con facilità la formazione tedesca degli Evo, i nostri connazionali sono stati però eliminati negli ottavi di finale dal team inglese Apex, poi uscito ai quarti. Per la cronaca, il titolo di campioni è andato a una squadra statunitense, gli Optic Gaming che, oltre a gustarsi l'onore del podio, si sono anche divisi il più prosaico e succulento assegno di 400.000 dollari riservato ai vincitori.

sito di riferimento: www.callofduty.com/xp/

oggetti che possono essere solamente osservati (o, eventualmente, fotografati), un ingranaggio per quelli che richiedono una manipolazione in loco, e una mano per gli indizi che possono essere trafugati. Ogni scena, peraltro, è popolata da uno o più attori che interpretano i vari Personaggi Non Giocanti (nemici, qualche volta). Nel caso in cui un partecipante commetta un errore che ne comporti la morte (una trappola letale fatta scattare inavvertitamente) o l'immediato allontanamento dalla scena (farsi scoprire mentre si ruba un oggetto da un museo, per esempio), gli arbitri di gara decretano l'inesorabile "game over" e l'eliminazione, per quel livello e quello successivo, del giocatore responsabile della violazione. Naturalmente, sono previsti dei "punti di salvataggio", a partire dai quali i compagni di squadra del malcapitato possono proseguire nelle proprie indagini o esplorazioni (è per questa ragione che le squadre sono così numerose: non è infrequente che alcuni livelli, particolarmente insidiosi, provochino una strage di oltre una quindicina di giocatori).

La Grande Avventura è un evento la cui organizzazione richiede molti mesi di preparazione: "I primi incontri ufficiali degli organizzatori" ci spiega Johnny Pollio, la mente responsabile della realizzazione e della conduzione del gioco, "avvengono alla fine delle vacanze invernali, nella seconda metà di gennaio". Si tratta di una manifestazione cui contribuiscono, normalmente, diversi enti locali, per finalità di promozione turistica (La Grande Avventura è cresciuta di popolarità nel corso degli anni, riuscendo così ad attirare turisti o semplici curiosi) ma che quest'anno, complice la crisi economica, ha visto la partecipazione del solo Comune di Sorrento. A imporsi in quest'edizione (i team in gara erano cinque) un clan che domina quasi incontrastato la Hall of Fame (è riuscito a vincere ben quattro edizioni su cinque) dal 2007 a oggi: i Runaway, dopo una gara durata quasi 36 ore di gioco ininterrotto. A loro vanno, come di consueto, le congratulazioni di tutta la redazione di Giochi per il Mio Computer. Se volete assistere (o partecipare) alla prossima edizione della Grande Avventura, le iscrizioni sono aperte direttamente sul sito. I prossimi avventurieri potreste essere voi!

GIOCHI COMPUTER

Paolo Cupola

Sito di riferimento: www.lagrandeavventura.net

Tornei Internazionali
QUAKECON 2011

Stermy si aggiudica il secondo posto del torneo a squadre. A Rapha il titolo di campione nella specialità individuale per la seconda volta.

A molti appassionati di progaming è sembrato un remake dell'Ultimate Gaming Championship disputatosi a Lignano Sabbiadoro qualche mese fa: i protagonisti, grosso modo, sono gli stessi, con l'aggiunta di Cooller che, invece, aveva saltato l'UGC. Anche il podio, almeno nella specialità individuale, è rimasto più o meno invariato, con l'eccezione di Cypher, vincitore a Lignano ma non apparso particolarmente in forma a Dallas, sconfitto con facilità da Strenx. Ci riferiamo, naturalmente, al QuakeCon 2011, il più antico e famoso torneo di gaming professionistico che si svolge, dal 1996 a oggi, tutti gli anni a Dallas. Si aggiudica perciò, per il secondo anno di fila, la specialità individuale di *Quake Live* all'edizione 2011 del QuakeCon il fortissimo statunitense Shane "Rapha" Hendrixson, che ha battuto in finale, per 3 a 1, il francese Kevin 'Strenx' Baeza. Terzo posto per il russo Anton 'Cooller' Singov. Ma anche Stermy, questa volta, è riuscito a farsi valere in Texas, aggiudicandosi, insieme alla sua squadra, gli Ice Climbers, un meritatissimo secondo posto nella specialità a squadre (Team DeathMatch) nell'FPS di id Software.
Ai Climbers è stato fatale lo scontro in finale contro i fortissimi Salivating Monstahz, un team dal nome impronunciabile rimasto in penombra negli ultimi due anni, ma apparso particolarmente determinato al QuakeCon. Si tratta, comunque, di un risultato eccellente, che segna il ritorno del nostro connazionale nel giro dei risultati che contano nel panorama mondiale. Sperando che sia l'inizio della rinascita per il campione azzurro, restiamo in attesa di altri risultati positivi da tutti i progamer italiani!

sito di riferimento: www.quakecon.org



Un momento della finale del torneo Team DeathMatch. La squadra di Stermy, gli Ice Climbers, ha perso contro i campioni degli Salivating Monstahz.



La premiazione dei secondi classificati. Alessandro "Stermy" Avallone è il secondo (in maglia nera) da sinistra.

Avventura

CANDLES

Non è il momento adatto per avere paura del buio.



L'interazione con l'ambiente è limitata: porte, candele, chiavi da raccogliere e altri oggetti di vario tipo.



Comincerete l'avventura percorrendo la strada che porta alla vostra abitazione, immersi nel buio, naturalmente.

Sviluppatore: Lasse Westmark Nielsen
Genere: Avventura
Dimensioni: 100 MB
Internet: http://blog.lasse-westmark.dk/

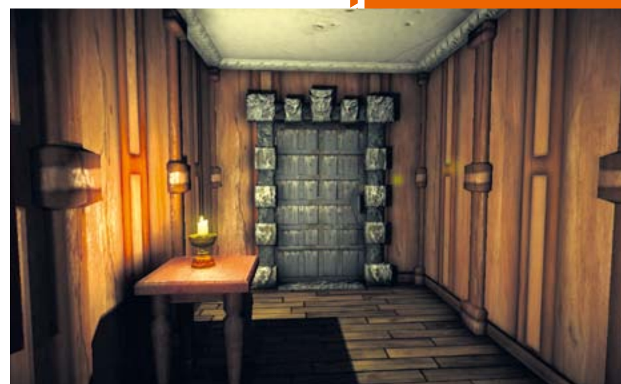
IL panorama dei giochi gratuiti si arricchisce giorno dopo giorno, andando incontro ai gusti di tutti grazie a una scelta che spazia fra i principali generi videoludici.

Se apprezzate i titoli in prima persona che fanno dell'atmosfera un punto centrale (come *Amnesia*) *Candles* potrebbe fare al caso vostro. Si tratta di una piccola avventura che comincia sulla porta della vostra abitazione; una lettera scritta dal postino vi informa che, durante la vostra assenza, il generatore posto nella cantina ha smesso di funzionare, e la casa è rimasta completamente al buio (elemento costante del gioco, fin dai primi secondi). Sfortunatamente, delle creature poco piacevoli hanno deciso di infestare ogni stanza, nutrendosi dell'oscurità che tanto adorano.

INSTALLAZIONE

1 Giocare a *Candles* è semplice: puntate il browser all'indirizzo **http://blog.lasse-westmark.dk/** e scaricate la versione più aggiornata

2 Una volta terminato il download, estraete i file in una cartella a vostra scelta, e cliccate sull'eseguibile del gioco per cominciare.



Proprio nella lettera è riassunta, abbastanza brutalmente, la vostra missione: accendere le candele sparse per la casa e raggiungere il generatore, evitando di essere sopraffatti dai nuovi misteriosi inquilini.

Candles, per essere il frutto del lavoro di un appassionato, è forte di un'atmosfera che non mancherà di creare quella suspense ricercata da più di un giocatore. Il buio, elemento predominante, esalta nel modo giusto la vostra avanzata, una candela accesa dopo l'altra, verso l'obiettivo. Muovendovi attraverso stanze dall'aspetto tipicamente ottocentesco noterete una buona cura del dettaglio, frutto dell'abilità dello sviluppatore, che è principalmente un artista – l'insieme è piacevole all'occhio e funzionale alle meccaniche di gioco. Queste ultime sono molto semplici: vi muoverete con i tasti direzionali, potendo interagire con l'ambiente (porte, candele) tramite i tasti del mouse. Troverete passaggi chiusi che richiedono una chiave riposta in altre stanze, metodo utilizzato dal gioco per descrivere un percorso che altrimenti avrebbe poco senso. Il contatto con le creature è letale, e vi rispedirà all'entrata dell'abitazione; un metodo per "allungare il brodo", data la brevità dell'avventura. Dovrete cercare di annientare i nemici attirandoli verso le fonti di luce, per vederli svanire in una nuvola di fumo.

Se, le prime volte, occhi rossi e stanze buie svolgono il proprio dovere, perdono rapidamente l'effetto sorpresa e tutto tende a diventare un po' troppo prevedibile. Affrontando il gioco senza aspettarsi un titolo completo a tutti gli effetti, potrete comunque apprezzare l'impegno profuso dallo sviluppatore nel creare quella che si potrebbe definire come una bozza. Con aggiornamenti dedicati e settimane di lavoro in più, *Candles* avrebbe i numeri per diventare un titolo interessante. Nel frattempo, qualche minuto speso ad accendere candele si rivelerà un'attività meritevole del vostro tempo.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

VERDETTO

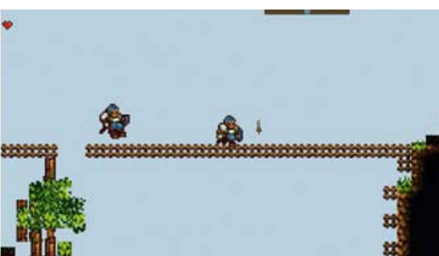


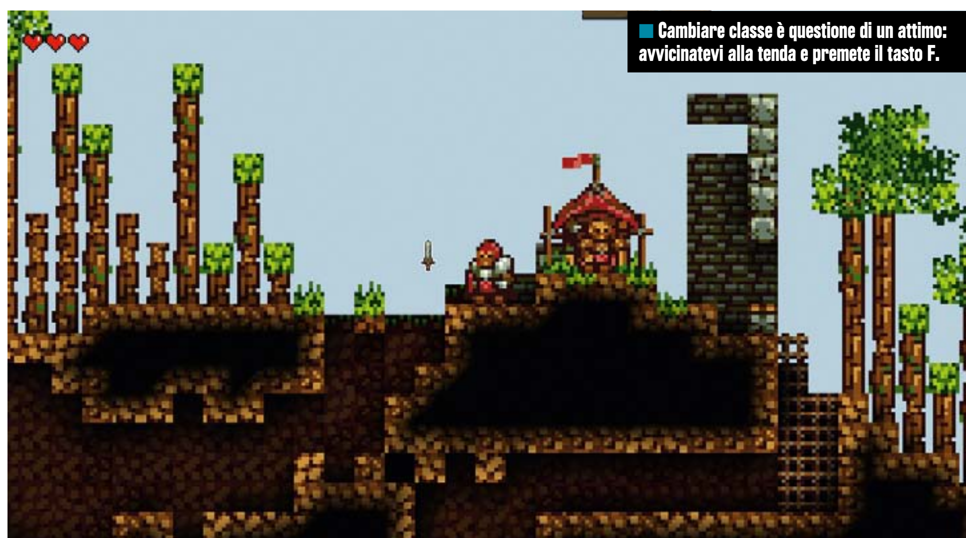
Un'avventura breve e dalle meccaniche basilari, ma con le potenzialità per diventare un gioco più complesso.

Competizione a squadre

KING ARTHUR'S GOLD

Accumulare, costruire, ma soprattutto combattere!





Cambiare classe è questione di un attimo: avvicinatevi alla tenda e premete il tasto F.

- **Sviluppatore:** King Arthur Dev
- **Genere:** Competizione a squadre
- **Dimensioni:** 6 MB
- **Internet:** http://kagdev.tumblr.com/

NELLO scorso numero di Giochi per il Mio Computer abbiamo recensito *Terraria*, realizzato da uno sparuto gruppo di sviluppatori indipendenti.

Sulla scia di *Minecraft*, *Terraria* offre un mondo generato casualmente da esplorare, scavare e rimodellare, oltre a qualche elemento GdR come valore aggiunto. Questa filosofia di gioco è riscontrabile, con uno stile grafico assai simile, in *King Arthur's Gold*, un altro prodotto del panorama indie, anche se in questo caso completamente gratuito. Le premesse sono le stesse, rimescolate però con elementi più competitivi e decisamente meno "esplorativi" rispetto a *Terraria*. Le classi da selezionare sono tre: arciere, cavaliere e costruttore, e l'obiettivo è molto più concreto, cioè la vittoria ottenuta collezionando più oro rispetto alla squadra avversaria.

Passando per un menu dall'aspetto spartano, potrete avviare una partita o partecipare a una battaglia online già in corso su uno dei server disponibili – insieme ad altri 31 giocatori non vi mancherà certo la compagnia. Le tre classi appena citate svolgono ciascuna un ruolo importante, e interagiscono con nemici e ambiente circostante in modo peculiare. Selezionando l'arciere, per esempio, potrete muovervi con la tastiera e mirare con il mouse, tirando frecce a varie distanze. Vestendo i panni del builder (costruttore), avrete invece il compito di innalzare difese e raccogliere materiali, posizionandoli blocco dopo blocco fino a edificare strutture complesse. Questa è una classe chiave che va protetta e aiutata, soprattutto quando c'è bisogno di creare ponti, scale o semplicemente scavare per trovare l'oro. Il cavaliere, infine, è in grado di bloccare i colpi avversari grazie allo scudo, menar fendenti in corpo a corpo o lanciare bombe che annienteranno i nemici in diverse direzioni. Selezionare una classe non è una scelta vincolante, anzi sarete incoraggiati a cambiare ruolo in base all'occorrenza.

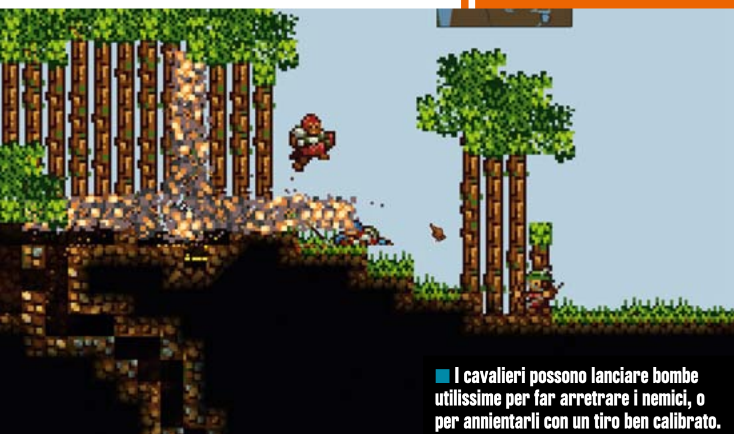
King Arthur's Gold, nonostante l'apparente somiglianza con *Terraria*, riesce a distinguersi ponendo l'accento sulla competizione, e il risultato è un'esperienza di gioco decisamente diversa. La rapidità con cui vengono rese disponibili nuove versioni fa ben sperare sulla veloce implementazione di migliorie e contenuti, che dovrebbero concentrarsi nell'apportare modifiche a meccaniche dimostratesi di successo in *Terraria*, ma non proprio ottimali in questo *King Arthur's Gold*. La scarsa fluidità dei controlli, persino mentre cercherete di costruire semplici strutture, inficia per il momento un titolo che mostra comunque buone potenzialità.

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1 Puntate il browser all'indirizzo **http://kagdev.tumblr.com** e cliccate su **Download for Windows**

2 Una volta terminato il breve download, cliccate sull'eseguibile e installate *King Arthur's Gold*.



I cavalieri possono lanciare bombe utilissime per far arretrare i nemici, o per annientarli con un tiro ben calibrato.

VERDETTO

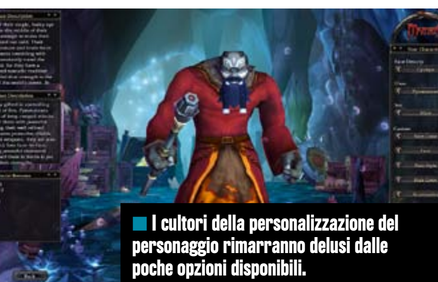


Pur ricordando *Terraria*, riesce a ritagliarsi un proprio spazio tra i giocatori che cercano una sfida più competitiva.

MMORPG

MYTHOS

A volte, i miti ritornano.



I cultori della personalizzazione del personaggio rimarranno delusi dalle poche opzioni disponibili.



Le missioni non sono particolarmente memorabili; un espediente per spedirvi a eliminare dozzine di nemici.

- **Sviluppatore:** Hanbitsoft
- **Genere:** MMORPG
- **Dimensioni:** 1 GB
- **Internet:** www.mythos-europe.com

IN seguito agli spiacevoli eventi che hanno coinvolto gli sviluppatori di Flagship Studios, *Mythos*, il MMORPG dal sapore hack and slash (alla caccia continua di nemici da abbattere, sulle orme di Diablo, per intenderci) era letteralmente svanito dal radar.

Hanbitsoft e Frogster si sono occupati della pubblicazione del gioco e, dopo una fase di Beta, *Mythos* è stato reso disponibile per il download, completamente gratuito: la formula è quella dell'item shop, un negozio virtuale in cui acquistare oggetti di vario tipo. Le modifiche apportate rispetto alla versione del 2008 non sono poche, ma procediamo con ordine.

Le classi disponibili sono tre: Bloodletter, Pyromancer e Gadgeteer, invariate rispetto a quelle presenti nella Beta provata anni fa. La prima è principalmente una classe votata al combattimento a corto raggio con armi da mischia, la seconda sfrutta la magia e la terza è l'ideale per chi ama pistole, fucili, ed esplosivi di vario tipo. Le sole quattro razze e la poca scelta nel modellare il proprio personaggio, però, non rendono giustizia a una certa profondità insita in *Mythos*: ogni classe ha tre rami di abilità ben pensate, in grado di offrire una discreta varietà e sufficienti a non farvi sentire un clone fra mille. L'interfaccia è andata incontro a una buona dose di modifiche che l'hanno resa ancora più simile a quella di *Diablo*, almeno a grandi linee. I primi minuti di gioco vi vedranno compiere piccole missioni utili ad apprendere le basi, come i movimenti tramite mouse o tastiera e le fondamenta della lavorazione degli oggetti, semplici da comprendere e senza grandi novità.

Mythos è strutturato in modo da fornirvi missioni da compiere all'interno di caverne, piccoli boschi e altre ambientazioni, all'insegna dell'eliminazione continua di una valanga di nemici, che non mancheranno di lasciare a terra un generoso bottino: equipaggiamento da identificare prima di poterne osservare il reale valore, oggetti consumabili come pozioni e portali per uscire rapidamente da qualsiasi luogo, e molto altro ancora. Un sistema di risultati (achievement in lingua inglese) offre bonus a statistiche particolari, nel caso decidiate di inserirne uno negli appositi (e limitati) slot dedicati.

Le fondamenta di *Mythos* sono promettenti e il comparto grafico, colorato e caratterizzato da animazioni e texture di buon livello, dona al gioco un aspetto piacevole. Il problema principale è la costante sensazione di genericità che avvolge qualsiasi elemento; proprio paragonandolo a *Diablo* (casualmente), *Mythos* dimostra un'assenza di carisma ereditata dall'originale concezione del gioco come semplice test sviluppato da Flagship in assistenza a *Hellgate: London*, il suo titolo di punta.

Questo particolare, però, non è sufficiente ad affossare un'esperienza complessivamente gradevole, che merita almeno una prova nel caso siate affamati di giochi di questo genere.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

INSTALLAZIONE

1 Per giocare a *Mythos* è sufficiente seguire una semplice procedura: puntate il browser all'indirizzo **www.mythos-europe.com** e create un account compilando i campi necessari

2 Tornate alla pagina principale, e in alto troverete la sezione download con il link per scaricare il client. Installate *Mythos* cliccando sull'eseguibile, poi avviate il gioco, che controllerà automaticamente la presenza di eventuali aggiornamenti

3 Premete su **start** nella finestra del launcher di *Mythos* e sarete pronti per giocare.

VERDETTO



***Mythos* è tornato, ora in versione definitiva, ma manca di un po' di carisma e personalità.**

Mod per Freelancer

FREELANCER: TIDES OF WAR

In mancanza di un nuovo X-Wing, ecco una possibile consolazione.

- **Sviluppatore:** F:ToW Developer Team
- **Genere:** Simulatore spaziale multiplayer
- **Percentuale di completamento:** 85%
- **Internet:** www.freeworlds-tow.net

QUANDO, nel 2003, Microsoft pubblicò *Freelancer* dopo uno sviluppo durato oltre quattro anni, le opinioni furono discordanti.

Accolto dalla critica con pareri positivi, il gioco si presentava in modo egregio, ma mutilato rispetto alle promesse fatte nei mesi precedenti. La galassia interamente dinamica in cui era stata garantita piena libertà di movimento fu in realtà rimpiazzata con un'esperienza fortemente guidata dalla componente narrativa. Anche la scarsa varietà di situazioni, colpevole di rendere le missioni un po' troppo simili tra loro, contribuì a far storcere qualche naso.

A dispetto di ciò, il prodotto di Digital Anvil si è presto trasformato in un oggetto di culto per una minoranza di fedeli estimatori che ne hanno saputo apprezzare, tra le altre cose, l'eccellente e intuitivo sistema di controllo via mouse. Ciò ha permesso il fiorire di una comunità di modder estremamente operosa, che da anni ormai sforna contenuti a ritmo sostenuto; se pensate alla vostra serie fantascientifica preferita, c'è una buona possibilità che abbia visto una trasposizione più o meno riuscita in forma di Mod per *Freelancer*.



I miglioramenti apportati al motore grafico di *Freelancer* sono senza dubbio apprezzabili.

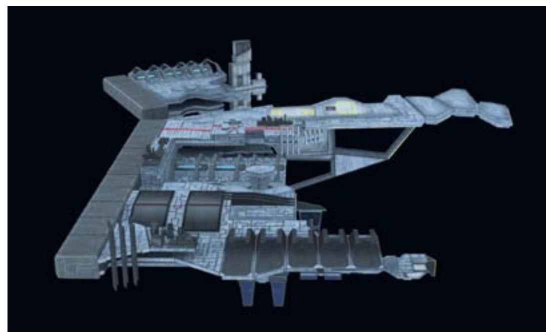
Non fa eccezione *Tides of War*, che si propone, non per primo ma su una scala finora inedita, di immergere gli aspiranti mercenari spaziali nell'universo di "Star Wars", offrendo non solo l'intero parco mezzi fin qui concepito per la saga, ma una serie di miglioramenti rilevanti al motore del gioco (sono stati aggiunti normal e specular mapping, deferred rendering, illuminazione dinamica ed esplosioni particellari) e una completa revisione dell'interfaccia di gioco.

Se le immagini in questa pagina testimoniano l'eccellente qualità di quanto prodotto fino a questo momento, c'è tuttavia una notizia che potrebbe scontentare parte degli utenti interessati a questa produzione: tutti gli sforzi del team si stanno concentrando sul multiplayer. Di conseguenza, i fan delle esperienze solitarie dovranno abbandonare ogni ambizione di vestire i panni di novelli Skywalker in una furibonda lotta contro l'Impero.

Se giocare online non è di vostro gusto, tuttavia, non è il caso di disperare. Gli sviluppatori garantiscono che saranno forniti gli strumenti per eseguire un server client in locale, che in parole semplici si traduce nella possibilità di sperimentare una modalità in singolo completamente libera. GIOCHI COMPUTER



Il canale della Morte Nera potrà essere affrontato in compagnia di altri piloti ribelli in carne e ossa.



esplora & GIOCA



I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

Simulazione di calcio

PRO EVOLUTION SOCCER 2012

Fischio d'inizio per la stagione calcistica 2012.

IN contemporanea con l'avvio delle partite sui tappeti erbosi degli stadi di tutta Italia, inizia (come ogni anno) anche la sfida virtuale sul campo delle simulazioni calcistiche fra Electronic Arts e Konami, che firmano rispettivamente *FIFA 12* e *Pro Evolution Soccer 2012*.

Al momento, è disponibile una versione "preliminare" del demo di *PES 2012*, che vi proponiamo per darvi un assaggio delle potenzialità del titolo Konami. Questo mese potrete cimentarvi in una partita amichevole della durata di dieci minuti: selezionando la Copa Santander Libertadores potrete vedere di fronte le squadre di Santos F.C. e Peñarol. Altrimenti, optando per la modalità Esibizione, avrete modo di scegliere fra Manchester United, A.C. Milan, F.C. Porto e S.S.C. Napoli.

Per installare il demo di *PES 2012* è necessario, per prima cosa, scompattare il file archivio in una cartella a vostra scelta sul PC, avviare l'installazione e, dopo aver accettato il contratto di licenza, decidere il percorso di destinazione dei file (cliccando sul pulsante "Cambia" qualora si intendesse modificare la cartella predefinita). Per visualizzare e configurare i comandi di controller e tastiera, è sufficiente cliccare sul file **settings.exe** contenuto nella cartella d'installazione predefinita del demo **C:\Program Files\KONAMI\Pro Evolution Soccer 2012 DEMO**.

COMANDI PRINCIPALI
FRECCE DIREZIONALI – Movimento
W – Passaggio filtrante/Uscita portiere
A – Tiro/Pressing compagni
D – Scivolata/Passaggio lungo
X – Passaggio corto/Pressing



La prossima versione del demo di *PES 2012* dovrebbe mettere a disposizione una selezione di squadre differente.





Casa: Konami
Requisiti: CPU Core Duo, 2 GB di RAM, Scheda video 512 MB, DirectX 9, Windows XP/Vista/7

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Pannello di controllo**, quindi **Programmi e funzionalità** e scorrete l'elenco cercando la voce **Pro Evolution Soccer 2012 Demo**. Cliccate su **Disinstalla** e seguite la procedura automatica accettando la rimozione di tutti i componenti.

Gli altri demo

CHANTELISE

Genere: GdR/Azione
Casa: Carpe fulgr LLC
Requisiti: CPU Pentium4, 512 MB di RAM, Scheda video compatibile DirectX 8.1, Windows XP/Vista/7

Versione dimostrativa di un GdR d'azione uscito in Giappone nel 2006 e solo recentemente approdato al mercato occidentale. Il gioco narra la storia di due sorelle, Chante ed Elise che vanno alla ricerca della strega che ha trasformato la prima in una fatina. Le due protagoniste sfoggiano abilità diverse e complementari nel gioco: una può cimentarsi nel combattimento corpo a corpo mentre l'altra, solo dopo aver raccolto i cristalli necessari, è in grado di lanciare incantesimi. Il demo, che comprende il tutorial e i primissimi livelli di gioco, richiede circa 400 MB di spazio libro su hard disk.

FROZEN SYNAPSE

Genere: Strategia
Casa: Mode 7
Requisiti: CPU 1.6 GHz, 512 MB di RAM, Scheda video, Windows XP/Vista/7

Demo, che richiede circa 170 MB di spazio libro su hard disk, di uno strategico a turni molto particolare, in cui ogni mossa e ogni elemento dello schermo non sono per nulla casuali. Per imparare a giocare, potrete affrontare il tutorial o limitarvi a guardare i video con le spiegazioni (quest'ultima opzione richiede il collegamento a Internet). Il demo comprende anche tre missioni dimostrative che propongo diversi momenti di una campagna single player. La modalità multiplayer è disponibile solo con il gioco completo.

LUCID

Genere: Puzzle
Casa: Yeaboing Games
Requisiti: CPU 1 GHz, 1GB di RAM, Scheda video compatibile DirectX 7, Windows XP/Vista/7

Versione di prova per un gioco che rappresenta una variante del classico puzzle game in cui si devono formare gruppi di tre elementi: in questo caso, i tasselli non vanno spostati e gli insiemi di elementi uguali si ottengono unendo questi ultimi con una linea continua. Il demo di *Lucid* occupa solo una manciata di MB su disco fisso e vanta una procedura di installazione particolarmente rapida anche sui PC meno potenti.

SUPREME RULER COLD WAR

Genere: RTS
Casa: Paradox Interactive
Requisiti: CPU Dual Core, 1 GB di RAM, Scheda video compatibile DirectX 9.0c, Windows XP/Vista/7

Demo dello strategico sviluppato da BattleGoat Studio, che consente di cimentarsi nella mappa "Not their finest hour" della modalità Scenario. Alla fine dell'installazione apparirà una finestra che avvisa della possibilità di verificare subito la presenza di aggiornamenti. Cliccando subito su **Next** attiverete la procedura di verifica (che richiede la connessione a Internet). Se volete rimandarla, dovrete quindi togliere il segno di spunta dall'opzione visualizzata sulla schermata.

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL FANTASTICO GIOCO COMPLETO WRC – FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



La sezione dedicata ai giochi indie lascia da parte, questo mese, titoli frenetici e all'insegna dell'azione, per concentrarsi su un'avventura visuale di sapore giapponese (manga e simili) e due GdR. Di questi ultimi, *Starless Umbra* è quello più "vecchio stile", con tanto di ambientazione di stampo fantasy; il secondo, *Barkley Shut Up and Jam: Gaiden*, attinge al mondo del basket.



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD allegato alla rivista.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD Demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.



La sezione di Mod e add on è interamente dedicata a *S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky*, il gioco allegato a questo numero di GMC. Oltre al consueto manuale in PDF, infatti, troverete una selezione di circa una decina di Mod che vanno da Total Conversion a entusiasmanti migliorie estetiche. La raccolta comprende anche l'ottimo *Clear Sky Complete*.



Direttamente dalla Gamescom di Colonia, i video dei giochi in arrivo nei prossimi mesi presentati alla fiera di Colonia. Fra questi, segnaliamo quello di *Assassin's Creed Revelations, Aliens Colonial Marines, Anno 2070, Batman Arkham City, Call of Duty: Modern Warfare 3, F1 2011, Iron Front, Need for Speed: The Run, Prototype 2, Ridge Racer Unbounded, Secret Files 3, Serious Sam 3, TrackMania 2 Canyon e Wildstar.*



Mod e Add On

COLLEZIONE DI MOD PER S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY
Una ricca selezione di Mod per *S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky*, l'FPS sviluppato dal team ucraino GSC Game World e allegato a questo numero di GMC.

ARMOURY OF THE ZONE 0.035
Un Mod dedicato alle armi, che vengono bilanciate e arricchite con nuove munizioni e potenziamenti.

BASIX MONSTROSITY 2.5
Mod che permette di guidare i veicoli presenti nel gioco e aggiunge mostri inediti creati per *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl*.

CLEAR SKY COMPLETE
Realizzato da artisti professionisti, *Clear Sky Complete* rende più emozionante l'aspetto estetico del gioco introducendo migliorie alla grafica (in particolare, grazie al set di texture per scenari lontani, al maggiore livello di dettaglio di ambienti, veicoli, armi), potenziando il comparto audio, risolvendo bug assortiti e ottimizzando il bilanciamento del gameplay. Inoltre, *Clear Sky Complete* aggiunge delle opzioni extra, quali la possibilità di far "dormire" il personaggio, il teletrasporto e altro.

COMBO MODS
Un semplice Mod per attivare il God Mode e la possibilità di acquistare ogni tipo di arma.

FACTION FRONTS
Total Conversion che dona al gioco maggiore realismo, rendendo l'avventura ancora più coinvolgente.

MAIN MENU MODS COMPILATION
Tre Mod comprensivi di cheat che permettono di controllare al 100% il gioco.

PRESKY
Altra Total Conversion che si focalizza sugli eventi immediatamente precedenti a quelli di *Clear Sky*, raccontati tramite il ritrovamento di alcuni diari.

TEXTURE MOD
Trattamento "estetico" aggiuntivo per le texture di armi e parti visibili del protagonista.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY
Il manuale in italiano, in formato PDF di *S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky*.


FACTION FRONTS

Driver

AMD/ATI Catalyst 11.8
La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows 7, in versione 32 e 64 bit.

NVIDIA Forceware 280.26
La versione più aggiornata dei driver per le schede video NVIDIA, compresi quelli per il sistema operativo Windows 7, in versione 32 e 64 bit.

Utility

3d Analyze v2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Acrobat Reader X ITA
L'ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui è realizzato anche il manuale del gioco completo allegato ogni mese a GMC.

Avira antivirus
Un efficace antivirus in italiano, gratuito se utilizzato per uso personale. Addio minacce per il vostro computer!

CCleaner v3.09
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

CD Burner XP
Programma in italiano per masterizzare comodamente e senza spese aggiuntive CD, DVD, CD Audio e supporti riscrivibili.

Cobian Backup
Un utile programma gratuito per gestire e programmare comodamente i vostri backup periodici e non.

CDEx
Affidate la gestione dei vostri CD audio a questo comodo programma.

Filezilla
Un ottimo client FTP completamente gratuito e accessibile a tutti grazie all'interfaccia in italiano.

Firefox
La versione più recente e in italiano del noto browser Internet di Mozilla.

FotoGraficART Designer
Un utile programma di grafica che vi permetterà di creare i vostri calendari e album fotografici personali!

Fraps
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

GIMP
L'alternativa open source a Photoshop. Un programma di grafica completo e ricco di opzioni, accompagnato da un indispensabile manuale in italiano.

Irfanview V4.30
Un visualizzatore d'immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

OpenOffice ITA
Valida alternativa a Microsoft Office che offre fogli di calcolo, scrittura e altre funzioni.

PDF Creator
La risposta alle vostre esigenze di creazione documenti in formato .pdf. Il programma installa una stampante virtuale che genera file nel formato Acrobat.

Recuva
Per recuperare file cancellati per errore, provate questo indispensabile programma freeware: non dovrete più dire addio a documenti e immagini che credevate perduti.

Speedfan 4.43
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

VLC Media Player
Il programma ideale per visualizzare in un baleno qualsiasi formato video.

Winrar v4.0
Ultima versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere anche molti dei file presenti sul DVD.

Indie

DONT'T TAKE IT PERSONALLY

Il titolo completo è *Don't take it personally, babe, it just ain't your story* e si tratta di un gioco in stile manga/anime, simile a un'avventura visuale. Ambientato nel 2027, segue la storia di sette studenti visti dagli occhi di un docente (il giocatore) che potrà intervenire sulle loro vite in modo da concludere il gioco con uno dei tre diversi finali previsti.

BARKLEY SHUT UP AND JAM: GAIDEN

Un inusuale titolo che mescola scenari post-apocalittici, meccaniche da gioco di ruolo tradizionale e divi della pallacanestro. In una New York devastata da un "chaos dunk", controllerete un ex giocatore NBA, Charles Barkley, il primo nella storia ad aver realizzato questo tipo di colpo nel corso di una partita di pallacanestro, causando la morte di tutti i presenti. Se le premesse del gioco vi sembrano folli, la situazione diventerà via via sempre più improbabile e divertente, proseguendo nell'avventura!

STARLESS UMBRA

Ancora un gioco di ruolo, realizzato con RPG Maker, che vi metterà nei panni di Andoru, impegnato nel ritrovamento della sorella rapita da crudeli banditi. Dopo essersi messo sulle tracce dell'amata sorella, Andoru si rende conto di essersi inspiegabilmente allontanato da casa, al punto da ritrovarsi in un continente del tutto diverso, circondato da persone che non sono quello che sembrano. Per giocare, potrete scegliere fra due livelli di difficoltà: quello Easy prevede puzzle più semplici, nemici meno resistenti e valori iniziali del personaggio (come resistenza e salute) più elevati.



DONT'T TAKE IT PERSONALLY



BARKLEY SHUT UP AND JAM: GAIDEN

Patch

THE WITCHER 2 V1.35

Aggiornamento per il secondo capitolo del gioco di ruolo firmato CD Projekt RED, che risolve problemi con la visualizzazione 3D, con gli obiettivi Steam e con alcune texture, oltre a provvedere alla correzione di altri bug di lieve entità.

GEO POLITICAL SIMULATOR 2 V4.30

Patch per *Geo Political Simulator 2 – Rulers of Nations*, il simulatore geo-politico di EverSim. L'aggiornamento apporta alcune modifiche che riguardano la legislazione delle ex repubbliche sovietiche, le campagne elettorali e questioni diplomatiche.

PRO CYCLING MANAGER 2011 V1.0.4.4

Patch di aggiornamento di ben 200 MB per il simulatore ciclistico di Cyanide, che agisce sulla modalità multigiocatore (risolvendo problemi di visualizzazione), sulla carriera (negoziazione con gli sponsor, creazione di un team personalizzato), sul database dei ciclisti e, più in generale, sull'intera giocabilità.

X3 TERRAN CONFLICT V3.1.1

Piccolo, ma utilissimo aggiornamento per il simulatore bellico spaziale di Egosoft, che permette la compatibilità dei salvataggi con l'edizione del gioco scaricabile da Steam.


THE WITCHER 2

Video

- *Assassin's Creed Revelations*
- *Aliens Colonial Marines*
- *Anno 2070*
- *Batman: Arkham City*
- *Call of Duty: Modern Warfare 3*
- *F1 2011*
- *Gotham City Impostors*
- *Guild Wars 2*
- *Inversion*
- *Iron Front*
- *Need for Speed: The Run*
- *Prototype 2*
- *Ridge Racer Unbounded*
- *Secret Files 3*
- *Serious Sam 3*
- *TrackMania 2*
- *Wildstar*
- *World of Battleship*
- *World of Warplanes*



Il prequel di uno degli sparatutto più vasti e interessanti degli ultimi anni ci riporta nella Zona, alla scoperta di nuove e agghiaccianti verità.

guida al
GIOCO COMPLETO

S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY

Come giocare

Per giocare a *S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione di *S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky***. Una volta completata la procedura, potrete lanciare il gioco attraverso l'icona presente sul desktop, oppure seguendo il percorso **Start > Programmi > Deep Silver > S.T.A.L.K.E.R. - Clear Sky**. Per avviare una nuova partita, cliccate poi su **Nuova Partita**, mentre se volete caricare una posizione precedente, selezionate **Carica Partita**.

Il manuale

Il manuale di *S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky* viene installato contemporaneamente al resto del gioco ed è presente anche nel DVD demo. Nel primo caso, potrete accedervi seguendo il percorso **Start > Programmi > Deep Silver > S.T.A.L.K.E.R. - Clear Sky > Manuale utente**. Se, invece, preferite aprire quello presente sul disco demo, dovrete accedere alla directory **Dati > Mod > Stalker Manuale**. Si tratta di un file in formato PDF di 21 pagine completamente in Italiano e per consultarlo vi servirà **Acrobat Reader**. Nel caso in cui tale programma non fosse già installato sul vostro computer, potrete trovarlo nella sezione Utility del DVD demo.

La lingua

S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky è completamente tradotto nella nostra lingua: manuale, testi a schermo e dialoghi compresi.

IL gioco che vi presentiamo questo mese è uno dei titoli più importanti e controversi degli ultimi anni: *S.T.A.L.K.E.R.* rappresenta, infatti, una delle esclusive legate al mondo PC più prestigiose, questo nonostante gli enormi tempi di sviluppo e alcune imperfezioni legate a bug di vario genere, risolti in seguito a colpi di patch.

Clear Sky ne è il diretto seguito, anche se a livello di trama ci troviamo di fronte a un vero e proprio prequel, dove vengo narrati eventi antecedenti a quelli visti in *Shadow of Chernobyl*. La struttura di base, pertanto, è rimasta piuttosto simile: abbiamo a che fare con uno sparatutto in prima persona, molto diverso però da produzioni come *Call of Duty*, sia quanto a frenesia, sia per stile di gioco. *S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky* prevede, infatti, una libertà d'azione pressoché totale, lasciando al giocatore la possibilità di esplorare l'enorme territorio noto come la Zona (praticamente un anello di 30 chilometri intorno al sito disastrato del reattore di Chernobyl), senza dover seguire percorsi prestabili e/o sequenze decise a tavolino. Ci si può muovere senza particolari restrizioni, stando bene attenti a cosa si va incontro, perché la Zona non è un boschetto felice, bensì un territorio devastato da ben due incidenti nucleari. Il primo purtroppo lo conosciamo tutti, è quello accaduto nel 1986 presso la centrale di Chernobyl; il secondo, invece, è legato alla fiction del gioco e si sarebbe verificato nel 2006, seppur con conseguenze ben più imprevedibili. In pratica, tutto intorno all'area, già piagata dalle radiazioni, pare si sia liberata una sorta di incomprensibile energia, un flusso invisibile che ha trasformato animali e persone, con mutazioni a dir poco imprevedibili.

Arriviamo così al 2011, dato che il gioco è ambientato proprio nell'anno in corso, dove troviamo non solo mutanti d'ogni genere, ma anche tutta una serie di fazioni in guerra fra di loro. La Zona ha infatti attirato numerosi mercenari chiamati Stalker, intenzionati a conquistare nuovi territori e a combattere contro gli altri gruppi per il predominio e il controllo delle risorse, di qualsiasi genere esse siano.

Il giocatore, nel ruolo di un soldato di ventura noto come Scar lo Sfregiato, dovrà così imparare a sopravvivere in questo mondo estremamente ostile e non potrà farlo con la sola forza degli intenti. Per questo si renderà necessario allearsi di volta in volta con una delle quattro fazioni disponibili (Stalker liberi, Freedom, Duty e Banditi), sia per avere preziosi alleati, sia per accedere a potenziamenti e armi altrimenti irraggiungibili.

S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky insomma è un gioco vasto e complesso, che vi impegnerà per un gran numero di ore, grazie a un'estesa campagna in single player e a una serie di modalità multiplayer, in grado di soddisfare anche gli appassionati delle sfide online.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER



In questi momenti di calma è consigliabile scambiare quattro chiacchiere con i compagni di Fazione.



Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky* è costituito da un processore single core a 2 GHz, 512 MB RAM (1 GB se usate Windows Vista o 7), una scheda 3D 128 MB DirectX 8.0 con supporto ai Pixel Shader 2.0 (GeForce 5700, Radeon 9600 o superiori), una scheda audio compatibile DirectX 9.0, un lettore DVD-ROM 4x e 10 GB su disco fisso. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore dual core a 2,13 GHz, 2 GB RAM, una scheda 3D 512 MB con supporto ai Pixel Shader 3.0 (GeForce 8800 GTS, Radeon 3850 o superiori) e una connessione a Internet per il multiplayer. I sistemi operativi supportati sono Windows XP, 2000 (SP4), Vista (32-bit, SP1) e 7. Il supporto alle DirectX 10.1 è disponibile solo su Windows Vista e 7. Le schede video integrate dei sistemi notebook non sono totalmente supportate, quindi potrebbero dare problemi o impedire completamente il funzionamento corretto del gioco.

Installazione di S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky

Per installare *S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky* dovrete innanzitutto inserire il DVD nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse accadere, esplorate il disco e fate doppio clic sul file **AutoStarter.exe**. A questo punto, si aprirà un'interfaccia nella quale sarà possibile selezionare una serie di opzioni: per il momento cliccate semplicemente su **Installa**. Vi verrà proposta la lingua d'installazione (di base Italiano), quindi cliccate su **OK e poi Avanti**. Nella finestra successiva dovrete approvare il **Contratto di licenza**, selezionando **Accetto i termini del contratto di licenza > Avanti.**
L'installer farà un breve controllo del vostro PC, accertandosi che rientri nelle specifiche minime per il corretto funzionamento del gioco. Se uno o più componenti hardware non dovesse soddisfare i requisiti richiesti, non potrete avviare *S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky*.
Il passo successivo riguarda la cartella d'installazione di gioco, che potrete cambiare a vostro piacimento, concludendo poi l'operazione cliccando due volte su **Avanti**. Fatto questo, vi verrà richiesto di selezionare alcune opzioni, come la presenza dell'icona sul desktop o l'installazione di Adobe Acrobat Reader per leggere il manuale in PDF. Vi rammentiamo che una versione più aggiornata di questo software è presente nel DVD demo. A questo punto, non resta altro che cliccare su **Installa** e attendere alcuni minuti, affinché i file vengano copiati correttamente nel vostro PC. Durante questa procedura vi verrà richiesto di installare le DirectX, cosa che vi consigliamo di fare, per evitare problemi di qualsiasi sorta.
Terminata l'installazione cliccate su **Avanti** per accedere alla finestra delle **Informazioni utente**, dove dovrete inserire il vostro nome (o uno pseudonimo, come preferite) e soprattutto il **Codice CD-Key**. Questo codice serve unicamente per giocare online in modalità multiplayer e non ha alcuna influenza sulla campagna principale di gioco, per la quale non è richiesto.
Pertanto, sia che digitiate o meno il codice, cliccate su **Avanti** due volte per iniziare a giocare con *S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky*.

Disinstallazione S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky

Per disinstallare *S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky*, accedete al **Pannello di controllo**, fate doppio clic su **Installazione applicazioni** e, dopo aver selezionato l'icona del gioco, premete sul pulsante **Cambia/Rimuovi**. Oppure seguite il percorso **Start > Programmi > Deep Silver > S.T.A.L.K.E.R. - Clear Sky > Disinstalla S.T.A.L.K.E.R. - Clear Sky**.



I fucili a pompa non saranno granché precisi, ma possono fermare anche i mutanti più coriacei.

Il codice multigiocatore (CD-KEY)

S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky non richiede alcun codice d'installazione, ma per accedere alle varie modalità multiplayer è necessario inserire un **codice di attivazione**, che il gioco definisce come **Codice CD-Key**. **Lo trovate stampato sul retro della custodia del DVD.** Questo codice può essere inserito in due momenti distinti:

1) Alla fine dell'installazione del gioco, nella finestra **Informazioni utente**, potrete inserire un nome a nostra scelta e il **Codice CD-Key**, digitandolo negli appositi spazi. Si tratta di una serie di 16 caratteri alfanumerici suddivisi in quattro gruppi.

2) Nel caso abbiate saltato la procedura precedente, lanciate il gioco ed entrate nel menu **Partita in Rete**, inserendo poi il codice nell'apposita casella in alto a destra. Da notare che, non appena avrete finito di digitare tutti e 16 i caratteri, questi verranno sostituiti da una serie di X per motivi di sicurezza. Non preoccupatevi, vuol dire che il codice è corretto e che potete accedere ai server online per sfidare gli Stalker di tutto il mondo.
Se il **Codice CD-Key** fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido.

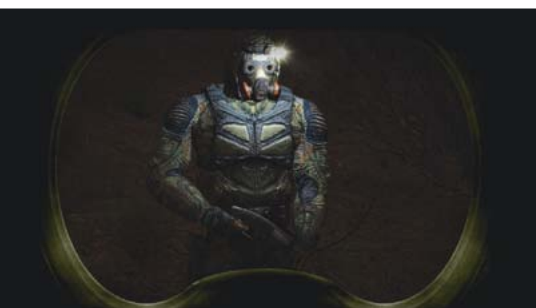


Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesvillage.it**, nel canale **Games Contact,** dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.













I comandi di gioco

Di seguito, sono riportati i comandi principali di *S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky*. Se desiderate cambiarli, potete farlo dal menu **opzioni > controlli**. In questa sezione è anche consentito modificare la sensibilità del mouse o invertirne i comandi:

GENERALI

W, A, S, D	Movimenti
Barra spaziatrice	Saltare
Ctrl + Shift sinistro	Posizione acquattata
Ctrl sinistro	Posizione accovacciata
X	Correre
Q	Sporgersi a sinistra
E	Sporgersi a destra
F12	Catturare schermata video

ARMI E ATTREZZATURA

1 – 4	Selezionare arma
Y	Cambiare tipo munizioni
Rotellina del mouse	Cambiare arma
Tasto sinistro del mouse	Sparare
Tasto destro del mouse	Mirare/Zoom
R	Ricaricare arma
V	Lanciagranate
0 (zero)	Modalità di fuoco successiva
9	Modalità di fuoco precedente
I	Inventario
P	Attivare PDA
L	Torcia elettrica
5	Binocolo
6	Rivoltella
O	Rivelatore
N	Visione notturna
+	Bendaggio rapido
è	Kit pronto soccorso
G	Lasciare arma utilizzata
F	Utilizzare l'oggetto selezionato

L'arte della sopravvivenza

Anche se presenta alcuni elementi tipici dei GdR, *S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky* rimane fondamentalmente uno sparatutto in prima persona, quindi le armi e la loro gestione rappresentano una fetta importante nell'economia di gioco.
A differenza di altre produzioni simili, il tutto non si limita al solo raccogliere armi in giro per la mappa o a comprarne di nuove dagli appositi venditori: abbiamo, infatti, una serie di proiettili con differenti capacità di penetrazione, potenza ed effetti secondari. Non mancano munizioni esplosive, incendiarie, stordenti e via discorrendo, ma starà a noi capire contro quali nemici è consigliabili utilizzarle. Del resto, fra soldati corazzati, mostri mutanti e altre amenità, avere l'arma giusta al momento giusto può fare la differenza fra la vita e la morte.
Anche per questo motivo è consigliabile tenere d'occhio i valori statistici di ogni "sputafuoco", rappresentati da Precisione, Maneggevolezza, Danno e Rapidità di Fuoco.
Naturalmente non esiste un'arma perfetta; per esempio: una pistola spara veloce, ma è poco precisa, un fucile da cecchino può colpire bersagli a notevole distanza, ma con una cadenza decisamente scarsa.
Un altro fattore cui bisogna prestare attenzione è l'usura: con il passare del tempo, infatti, il nostro armamentario diventerà sempre più inefficiente, tendendo a incepparsi e costringendoci a ricaricare con maggiore frequenza.
Infine, dobbiamo ricordarci che i fucili e i mitra hanno quasi sempre tre differenti modalità di fuoco: singolo colpo, raffica breve e automatica. Considerando che i proiettili non crescono sugli alberi, sarebbe il caso di imparare a essere parsimoniosi nelle raffiche, che possono essere modificate premendo i tasti 0 e 9.

L'arma giusta per ogni occasione

In *S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky* occorre tenere a mente che non possiamo fidarci di nessuno, tranne che delle nostre armi da fuoco. Imparare a conoscerne pregi e difetti diventa essenziale per sopravvivere.

Pistola: è l'arma base e quella con cui inizieremo il gioco. Da vicino è affidabile e letale, inoltre può essere dotata di un silenziatore.

Fucile a pompa: come da copione, quest'arma dà il meglio quando ci si ritrova in ambienti ristretti e si vuole ottenere il massimo del danno. D'altro canto, è praticamente inutile dalla distanza e dopo una manciata di colpi occorre ricaricare, procedura tutt'altro che snella.

Fucile d'assalto: i numerosi mitragliatori presenti nel gioco sono una vera manna dal cielo, capaci di sprigionare un enorme volume di fuoco. Con raffiche ben dosate possono essere anche piuttosto precisi e alcuni modelli dispongono persino di un lanciagranate agganciato sotto la canna.

Armi pesanti: quando il gioco si fa duro e i nemici sono aerei o mezzi corazzati, è il momento di tirare fuori l'artiglieria pesante. Lanciarazzi e lanciagranate possono devastare anche un blindato, ma hanno tempi di ricarica piuttosto lunghi.

Fucile da cecchino: quando occorre agire da lontano, possibilmente senza essere visti, il fucile con ottica di precisione è la scelta migliore in assoluto. È un'arma da un proiettile alla volta, quindi prima di premere il grilletto bisogna pensarci molto bene.

Granate: le classiche bombe a mano, utili per eliminare nemici nascosti dietro strutture o, più semplicemente, per creare scompiglio.

Guida rapida all'utilizzo del PDA

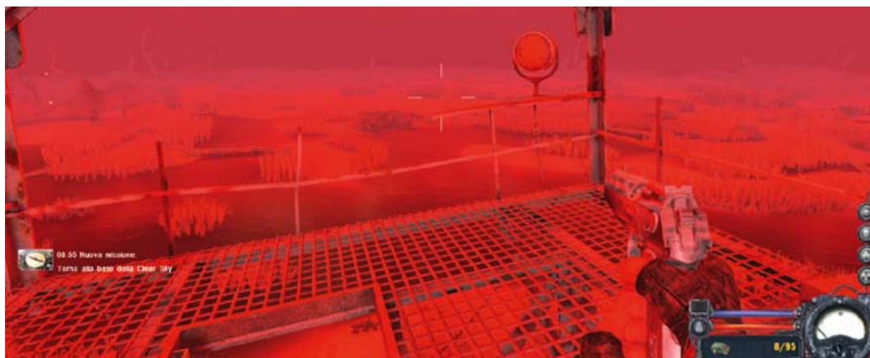
Il PDA è di fondamentale importanza per riuscire a districarsi nel vasto territorio della Zona senza rischiare di perdersi, ed è suddiviso in quattro sezioni che andiamo a illustrare di seguito:

Mappa: è la schermata da guardare più spesso, considerando che consente di avere sott'occhio una serie di informazioni fondamentali. Potremo visualizzare gli accampamenti delle varie fazioni di Stalker, la posizione dei mutanti, i punti chiave e gli obiettivi delle missioni in corso.

Guerra delle Fazioni: ogni volta che decideremo di prendere le parti di una delle Fazioni di Stalker, potremo affrontare immediatamente una serie di missioni, quasi sempre orientate all'annientamento dei nemici. Il PDA, in questo caso, ci permetterà di riguardare i vari obiettivi e le statistiche, come il numero di Stalker appartenente a ogni fazione, il loro potenziale bellico, le risorse disponibili e via discorrendo.

Statistiche: tutto quello che abbiamo bisogno di conoscere sul nostro personaggio lo troviamo qui. Aspetto, livello, armi possedute, equipaggiamento, qualsiasi cosa possa servirci sapere è contenuta in questa schermata riassuntiva. Ottima anche per capire da quanto tempo siamo immersi nella Zona e quanti nemici abbiamo fatto fuori durante le nostre scorribande. Queste statistiche sono influenzate da numerosi fattori, non ultimo la Fazione con cui siamo attualmente schierati, nonché le missioni completate e quelle attualmente in corso.

Registro messaggi: se ci siamo persi un dialogo o abbiamo bisogno di rivedere gli obiettivi di gioco, questa è la sezione del PDA che dobbiamo consultare.



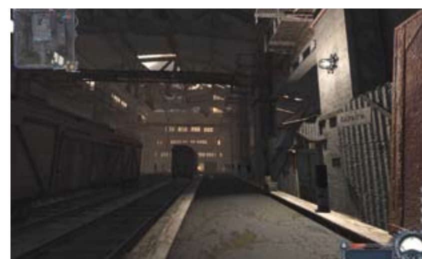


L'utilizzo del PDA (tasto P) consente di accedere in qualsiasi momento al nostro inventario e alle statistiche del personaggio.





L'architettura di *Clear Sky* presenta elementi che ben rappresentano le radici del territorio.





Titoli di CODA



Opinioni, commenti e approfondimenti per scandagliare la materia videoludica in compagnia dei nostri esperti. Questo mese, lasciatevi condurre per mano dal poliedrico Vincenzo Beretta.

Il mondo vivo

È ormai da tempo, senz'altro più di dieci anni, che chi scrive, quando deve a valutare la voce "Grafica" di un videogioco, si trova di fronte a un dilemma: quali fattori considerare nel momento in cui dobbiamo digitare il nostro votino?

Apparentemente la risposta è semplice e può essere riassunta con "numero di poligoni su schermo". Aggiungiamoci "impiego di tecnologie nuove e strabilianti" e "fluidità", e otterremo i parametri impiegati nella maggior parte delle valutazioni sia su carta, sia online. Ma la parola "grafica" racchiude veramente solo questo?

Nell'ultimo mese, due esperienze videoludiche ci hanno riposto di fronte a tale dilemma: una scorrazzata per i "vecchi" paesaggi di *Guild Wars* e un'immersione nel futuro distopico di *Deus Ex: Human Revolution*. *GW* è del 2005, e tecnicamente è ormai obsoleto. Ma quanto a eleganza dei personaggi, impatto visivo delle monumentali costruzioni erette nei suoi tre continenti e ricchezza dei paesaggi resta insuperato. Nel mondo di *GW* amiamo ancora viaggiare; l'ultra-definito *Crysis* ormai ci lascia indifferenti.

Human Revolution, dal canto suo, soffre di una sorta di "schizofrenia" che già aveva colpito *Dragon Age*: dal punto di vista meramente tecnico, la grafica presenta qualche pecca. La ricostruzione del mondo futuro, in compenso, è straordinaria. Fermatevi un momento e provate a guardarvi intorno: dalle copertine delle riviste al design della moda, per arrivare all'aspetto vissuto di una stazione di polizia, tutto parla di un mondo vero e vivido che esiste sia indipendentemente, sia oltre i confini della nostra esperienza.

Tale livello creativo deriva da una semplice osservazione: come il nostro mondo non è fatto di blocchi, così non è composto di elementi disposti ordinatamente. Osservate, per esempio, la vostra stanza, e noterete come rifletta sia la vostra personalità, sia gli eventi recenti e immediati della vostra vita: libri aperti pieni di annotazioni e post-it possono suggerire che state preparando un esame, ma un casco e un paio di jeans infangati posti *sopra* i tomi lasciano intuire che, a un certo punto, avete staccato e siete andati a fare un giro sul vostro 125. Un monitor CRT in un angolo e uno schermo ultrapiatto sulla scrivania indicano l'evoluzione tecnologica recente – e anche che siete restii a gettare la roba vecchia. Se la vostra stanza fosse trasformata in un ambiente virtuale e un giocatore la "visitasse", potrebbe rivelare molte cose di voi e del vostro mondo.

Questo approccio viene chiamato informalmente "stratificazione", ed è utilizzato dai migliori creativi per conferire realismo a un ambiente, da una stanza a una città. Vecchi edifici sono coperti da futuristici tabelloni luminosi a fibre ottiche. Grandi fabbriche abbandonate mostrano il collasso di un'industria un tempo importante. Accanto, moderni grattacieli pieni d'uffici indicano come l'economia locale sia ora centrata sull'attività finanziaria, non sulla produzione. Nella vecchia sede del KGB, tra le reliquie dell'era sovietica, ora c'è un McDonald's.

Tutto ciò "racconta": fa comprendere al giocatore come una persona o una città abbiano una storia, una filosofia e un presente, che possono essere interpretati con un pizzico di sensibilità e intuizione. Ma anche a uno sguardo superficiale, esse appaiono "vere e vitali". È per questo che le città composte da scarni pixel dei vecchi *Ultima IV* e *V*, ancora oggi, ci dicono di più del mondo di Britannia di quanto abbiano fatto le sterili ambientazioni di *F.3.A.R.* sul nostro futuro.

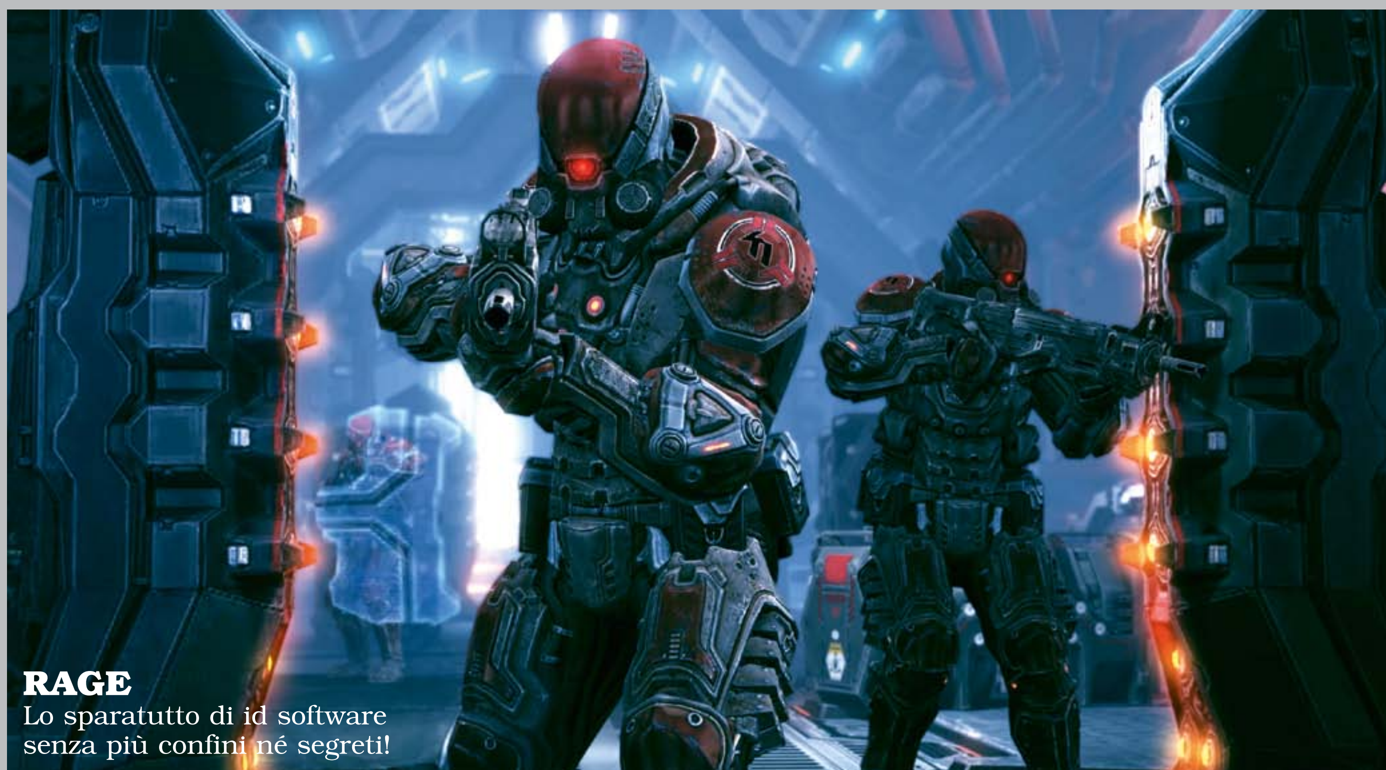

C'è un mondo là fuori... cioè là dentro...!

LA PAROLA AL NARRATORE

Vincenzo Beretta si occupa di videogiochi dal 1989. Ha collaborato con quasi tutte le principali riviste specializzate e con il Web, come recensore, opinionista e coordinatore editoriale. È, inoltre, sceneggiatore di fumetti e autore di numerose storie per "Martin Mystere", "Nathan Never" e "Zona X", e di volumi per il mercato francese. Infine, ha lavorato nel campo dei giochi di ruolo, realizzando il GdR ufficiale di "Nathan Never" e contribuendo alla pubblicazione di "Cyberpunk 2020" e "Il Richiamo di Cthulhu". Beretta è interessato alla narrazione in tutte le sue forme e, occasionalmente, tiene seminari sulle sue esperienze nella scrittura creativa. Partecipa, inoltre, a progetti con bambini in età scolare, in cui la creazione di una storia viene usata come stimolo per lo studio e la ricerca in numerosi settori didattici.

GIOCHI COMPUTER

Nel prossimo numero



RAGE
Lo sparatutto di id software senza più confini né segreti!

Il numero di novembre sarà in edicola il 29 di ottobre!

Inoltre, nel prossimo numero...

...trovi anche:

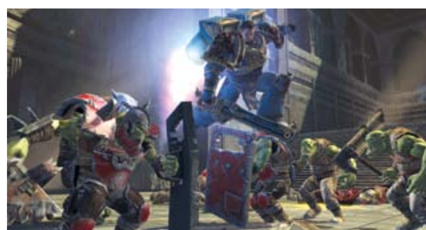
F1 2011

La prova di GMC vi porta in Pole Position!



Warhammer 40,000: Space Marine

Il destino dell'Imperium vi attende nella nostra recensione!



Gioco completo!

WRC – FIA World Rally Championship

Dominate il mondiale di rally in un gioco di guida spericolato!



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it
Mensile – 8,90 euro

Direttore Responsabile:
Luca Sprea – direttore@giochiperilmiocomputer.it

Direttore Editoriale:
Stefano Spagnolo

Redazione:
redazione@giochiperilmiocomputer.it
Massimiliano Rovati (Responsabile di redazione)
Alberto Falchi (Responsabile hardware)
Luca Patrian (Impaginazione)
Marina Albertarelli (Segreteria)

Hanno collaborato:
Vincenzo Beretta, Primoz Skulz, Alessandro Galli, Nemesis, Roberto Camisana, Ariella Giulivi, Paolo Cupola, Andrea Giongiani, Elisa Leanza, Danilo Gabrielli, Antonio Colucci, Marcello Cirillo, Mosè Viero, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Fabio Bortolotti, Tito Parrello, Roberto Bruno, Claudio Chianese, Simona Maiorano, Alessandro Gambino, Marco Calcaterra, Joseph Massena

Iconografie e fotografie:
Marco Coppola

Pubblicità:
Stefano Lisi – stefanolisi@sprea.it – 335.62.87.272
Luigi De Re – luigidere@sprea.it – 339.45.46.500

Abbonamenti:
Si sottoscrivono in 2 minuti con 2 click via web.
Trova l'offerta speciale di questo mese all'indirizzo:
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti
Per informazioni: abbonamenti@giochiperilmiocomputer.it
oppure al fax 02.700537672

Arretrati:
Si acquistano on-line all'indirizzo:
www.giochiperilmiocomputer.it/arretrati
Per informazioni o richieste:
arretrati@giochiperilmiocomputer.it
oppure al fax 02.700537672

Stampa:
Arti Grafiche Boccia - Salerno

Carta:
Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

Sprea editori ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino 51, 20063 Cernusco sul Naviglio (MI)
Tel. (+39) 02.92.43.21 – Fax (+39) 02.92.432.236
www.sprea.it
info@sprea.it

Consiglio d'amministrazione:
Luca Sprea (Presidente),
Stefano Spagnolo (Vice Presidente – amministratore delegato),
Mario Sprea (consigliere)

Collegio Sindacale:
Roberto Bosa (Presidente), Maria Luisa Capuzzoni, Ugo Besso

Amministrazione:
Anna Nese – amministrazione@sprea.it

Foreign rights:
Gabriella Re – international@sprea.it

Marketing & pubblicità:
Walter Longo – marketing@sprea.it

Distribuzione:
M-Dis Distribuzione S.p.A.
Via Cazzaniga, 19 – 20132 Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 1/3/1997 con il n. 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento postale – D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n.46) art. 1, comma 1, DCB Milano